LEVEL Fans Camp - o vacanță de vis alături de noi

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr.103/Do/016/2000
Valabil - 2000 -
PUBLICAȚII

International Games Magazine

LEVEL

Iulie 2000

34.000 lei



Ultima IX: Ascension
Noi aventuri ale Avatarului

Deus Ex
Un Shooter așteptat cu sufletul la gură

Martian Gothic: Unification
O altă față a planetei Marte

Gangsters 2
Acolo unde nu există decât ... Banul!

Demo
AI Wars
Combat Mission
Ground Control
MDK 2
Star Trek: Armada

Imagini
C&C: Red Alert 2
FAKK 2
Fallout Tactics
Giants
Max Payne
Return to Castle Wolfenstein
Sacrifice

Shareware

Updates

Soulbringer
Reîntoarcerea la originile RPG-ului

Încotro?

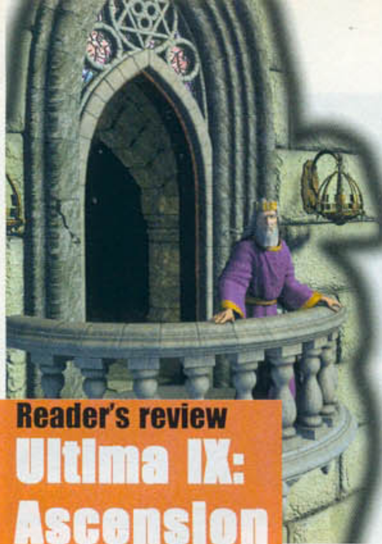
Am asistat nu de mult la o controversă pe tema: „Este Star Trek: Birth of the Federation nu demn urmaş al lui Master of Orion II?" De fapt e impropriu spus controversă, deoarece imediat ce subiectul a fost adus în discuţie, concluzia a fost clară şi unanim exprimată: Star Trek: BOTF nu ajunge nici la călcâiul lui Master of Orion II. Şi totuşi, MOO2 a apărut în 1994, pe când BOTF anul trecut, nemaipunând la socoteală că au fost realizate de aceeaşi companie, Microprose. În mod logic, BOTF, beneficiind de experienţa producătorilor şi de inovaţiile tehnice, ar fi trebuit să-şi surclaseze predecesorul. Dar acest lucru nu s-a întâmplat. De ce? O întrebare grea cu o multitudine de răspunsuri.

Acest fenomen caracterizează de fapt piaţa jocurilor din ultimii ani. Companiile se străduiesc să lanseze jocuri pe bandă rulantă, jocuri care însă nu au alt scop decât de a scoate bani de la noi, gamerii. Şi toate aceste jocuri sunt de fapt ideile de la începutul acestui deceniu îmbrăcate doar în haina 3D. Dezvoltarea formidabilă a sistemelor în general şi a plăcilor video în particular au permis producătorilor de jocuri să se axeze mai mult pe partea tehnică a jocurilor decât pe gameplay. În ultimii ani aceştia au încercat şi, de ce să nu recunoaştem, au şi reuşit să ne facă să scoatem un WOW! puternic atunci când ne-am clătit pentru prima dată ochii cu produsele lor. Dar, totuşi, va veni o zi când tehnologia nu va mai putea suporta cerinţele de mai nou şi mai bun ale jucătorilor. Deşi NVIDIA deja a anunţat GeForce 2, 3dfx continuă lunga serie de plăci Voodoo. Într-o bună zi, plăcile vor deveni atât de bune încât nu vor mai avea nimic nou de oferit. Şi atunci cu ce vor mai încerca producătorii să ne scoată ochii dacă la capitolul grafică nu vor mai putea umbla? În mod cert, se vor reîntoarce la gameplay şi va fi din nou era jocurilor de excepţie care să ne ţină în faţa calculatorului nu zile, ci luni sau ani. Când va veni acea zi însă? Când în loc de Quake XXX vom avea un shooter nou cu adevărat inovator (lucru care se aplică oricărui gen)? Dacă stau să mă gândesc bine, nici nu m-ar deranja ca jocul să se numească tot Quake, atâta timp cât aş găsi în el ceva nou, ceva ce n-am mai văzut sau avut ocazia să experimentez.

Deja această tendinţă, deşi timidă, a început să se simtă. Am văzut deja *The Sims,* în curând va sosi şi *Black & White.* Alte titluri aşteptate cu sufletul la gură: *Warcraft III, Diablo II* sau *Civilization III,* deşi sunt continuări, promit să aducă acel element de inedit pe care îl aşteptăm deja de câţiva ani buni. Nu vreau să creadă lumea acum că toate jocurile apărute în ultimii ani sunt demne de dispreţ şi de groapa de gunoi. Departe de mine acest gând. Au fost produse la care s-a muncit, la care se vede pasiunea producătorului, dar care, din păcate, au căzut sub mirajul banului şi din care lipsea parcă ceva... Acel ceva care ne determina să alergăm ca nebunii pentru a face rost de un joc anume, acel ceva care ne lipea de mouse şi de monitor ore în şir... Acelui CEVA îi ducem cu toţii dorul, acel CEVA te vrem înapoi!

Claude

Cuprins



Cuprins CD

Demo

AI Wars - Nexus
Comanche vs Hokum - RazorWorks/Empire
Combat Mission - Battlefront
Die Hard Trilogy 2 - Fox/EA
Ground Control - Sierra
Lemmings Revolution - Psygnosis/Take 2
MDK 2 - Interplay
Star Trek Armada - Activision
Virtual Skipper - Duron
Warlords Battlecry - SSI

Shareware

Clean Reg 3
Clip Plus 3.6
PowerStrip 2.67
SecretsFolders 1.0
Tech Facts 95
WinACE 1.2
WinRAR 2.7

Updates

Flying Heroes v1.1
Messiah v1.2
South Park Rally
Star Trek Armada v1.1
Theme Park World v2.0

Pictures

American: McGee's Alice
AOE2: The Conquerors
Blair Witch: Chronicles
C&C: Red Alert 2
C&C: Renegade
Deathdealer
Dungeon Siege
Evil Dead
FAKK 2
Fallout Tactics
Giants
HALO
No One Lives Forever
Max Payne
Pool of Radiance 2
Return to Castle Wolfenstein
Sacrifice
Undying
Warcraft 3



Flash

Looking Glass - faliment?

Se lasă noaptea peste o altă firmă producătoare de jocuri antologice. Pe Internet se vorbește tot mai aprins despre închiderea prăvăliei **Looking Glass** (creatori ai seriei *Thief* și ai multor alte jocuri faimoase). **Looking Glass** a anulat toate proiectele viitoare. Eidos a dorit la un moment dat să devină partener al lui **Looking Glass**, dar afacerea a picat din cauza dificultăților financiare ale Lupei. Detalii pe țeavă.

BreakNeck Gold - Southpeak Interactive

Un nou joc de curse, produs de **Southpeak Interactive**, a fost turnat în aur curat, ceea permite jucătorilor să viseze la cele 43 de mașini, care vor alerga pe nu mai puțin de 24 de piste, conduse fie în modul arcade, fie ca într-un veritabil simulator auto. La momentul apariției revistei, jocul va fi disponibil în magazine (poate chiar și la noi). Aveți totuși nevoie de 40 USD pentru a-l achiziționa, așa că ați face bine să verificați... mărunțișul.

Simon & Schuster Interactive pe lista neagră

Simon & Schuster Interactive (toată compania, deci și aripa gameristică) a intrat în licitație. Distribuitorul apreciatelor (de unii) jocuri ale seriei *Deer Avenger* și al nu mai puțin de trei noi jocuri din seria *Deep Space Nine* costă în jur de 750 de milioane de dolari. Un reprezentant în materie de relații cu publicul al companiei **Simon & Schuster** Interactive, căruia i s-au cerut detalii referitoare la acest eveniment, a afirmat: „Nu pot oferi nici un comentariu referitor la zvonurile apărute în mass-media. Toate jocurile noastre vor fi lansate la timp."

Noi mașini pentru Porsche Unleashed

Electronic Arts oferă spre download două mașini pentru *Porsche Unleashed* și anume Porsche 911 GT2 și Porsche 959. Bolizii în discuție sunt adevărați monștri pe șosea. 959 are nevoie de doar 3,7 secunde pentru a accelera de la 0 la 100 km/h. 911 GT2, ceva mai „bătrân", are nevoie de 4,4 secunde. Vitezele maxime atinse sunt și ele amețitoare: 315 km/h la 959 și 295 km/h la 911 GT2. Nu vă mai rămâne decât să puneți mâna pe una din ele, s-o parcați cu grijă pe harddisk și să vă mai aruncați odată ochii peste imaginile alăturate.





Return to Castle Wolfenstein - Gray Matter Interactive Studios/Activision

Este cazul să mai aflați câteva detalii despre *Return to Castle Wolfenstein*, și nu cred că există cineva care să nu fie interesat câtuși de puțin de acest titlu. „Mein Leben!" s-a auzit în aerul trandafiriu de la E3, în timp ce **Activision** prezenta acest adevărat *Wolfenstein 3D*, produs de **Gray Matter Interactive Studios** sub atenta supraveghere a celor de la **iD Software.** Lupta se va da împotriva mașinii de război naziste, în general, și a lui Adolf în particular. *Return to Castle Wolfenstein* folosește tehnologia grafică din *Quake III* și va avea o poveste ale cărei principale puncte de atracție sunt elementele ce țin de ingineria genetică și de ocultism (obsesiile naziste). Momentan aveți la dispoziție alte câteva imagini.







Tribes 2 - Sierra Studios

Tribes 2 va fi un action game care va duce mai departe succesul repurtat de *Tribes 1*, joc premiat de mai multe ori. Răsunetul va fi acum mult mai mare, dată fiind introducerea de noi arme, misiuni, moduri de joc și vehicule. Pentru doritorii de experiențe online, *Tribes 2* oferă diferite facilități, cum ar fi comunicare vocală și textuală în timpul jocului și forum-uri. Jocul va putea fi găsit pe rafturile magazinelor în toamnă. Până atunci, aceia dintre voi interesați de mai multe detalii pot vizita website-ul jocului: www. tribes2.com.





O nouă Lara Croft

În fiecare an, adevărații iubitori ai sexului frumos, admiratori ai frumuseții feminine, așteaptă cu încântare Miss Univers, Miss America, Miss România (pentru iubitorii autohtoni). Cu toate acestea, cei interesați de frumusețe, dar și de putere, așteaptă anunțul anual făcut chiar înainte de E3 de **Core Design** și **Eidos Interactive.** Probabil bănuiți deja despre ce este vorba: NOUL MODEL LIVE de Lara Croft. Anul 2000 a încălțat-o în ghetele eroinei din *Tomb Raider* pe tânăra și mai mult decât atractiva adolescentă de 16 ani - Lucy Clarkson din Marea Britanie. Prima ei apariție a avut loc tot la E3, la standul **Eidos**. E ușor de înțeles de ce mulți vizitatori au plecat bulversați de la expoziție...



Ground Control Gold - Massive Entertainment/Sierra Studios





Sierra Studios a anunțat poleirea RTS-ului intitulat *Ground Control.* Jocul, produs de compania suedeză **Massive Entertainment**, va combina elementele clasice de RTS cu un engine complet 3D. Jucătorii vor controla escadrilele de soldați, blindate, avioane și alte tipuri de unități, în lupta pentru dominația unei lumi îndepărtate. Jocul va oferi și opțiunile de joc pe Internet. Până una alta, o privire aruncată peste imagini nu strică nimănui.



Settlers IV - BlueByte Software

E3, Los Angeles, California, a fost locul în care, pe 11 mai 2000, **Blue Byte Software** a dezvăluit noi detalii despre *Settlers IV,* continuarea binecunoscutei serii de mare succes. Jocul vine cu un nou engine, care permite crearea unei lumi mult mai detaliate decât în celelalte versiuni. Una dintre cele mai izbitoare schimbări în Settlers IV este introducerea unei noi rase – the Dark Tribe – condusă de Morbus. Aceasta nu va putea fi controlată decât de către computer și nu va putea fi învinsă doar prin puterea armelor. Motivul este simplu: the Dark Tribe, asemenea rasei Zerg din *Starcraft*, infestează terenul fertil din Settlers IV, teren ce trebuie refertilizat prin cultivare. Producătorii au introdus acest aspect pentru a motiva titlul jocului. Jucătorul va avea totuși la dispoziție trei rase: romanii, vikingii și mayașii. Lansarea jocului va avea loc în această iarnă.



Flash

Unreal Editor 2.0

Epic Games a lansat versiunea îmbunătățită a editorului de nivele pentru *Unreal Tournament.* Cei interesați îl pot obține vizitând site-ul www.unrealtournament.com. Editorul permite jucătorilor să creeze moduri și nivele atât pentru *Unreal* cât și pentru *Unreal Tournament.* Noua versiune oferă o interfață îmbunătățită, stabilitate mai mare, manipulare optimizată a obiectelor, facilități în selectarea și gruparea obiectelor și, în fine, un 2D shaper mai performant. *Unreal Editor 2.0* va servi ca bază pentru produsele viitoare ale companiei **Epic Games.**

Take-Two încheie pact cu NDS

Broadband Studios, o subdiviziune a companiei **Take-Two Interactive**, și **NDS Group** au anunțat că au semnat un acord de a comercializa și promova jocurile interactive și cu suport pentru multiplayer. Cele două companii, în această formulă, vor oferi jucătorilor din toată lumea titluri din toate domeniile. Pentru început au fost alese *Soccer League, Driving World* și *Air Combat Arena.* Rămâne de văzut ce o să rezulte din toată această afacere.

MTV Sports: Pure Ride - THQ

Posesorii de Sony PlayStation sau cei de Game Boy Color se vor putea bucura de un nou simulator de snowboard, cu piste din toată lumea, cu mii de combinații și cu opțiunea Create-A-Park (editor care permite jucătorilor să-și creeze propriile piste). MTV: Pure Ride este produs de Radical Entertainment și va oferi spre uti'lizare virtuală snowboard-uri produse de MLY, M3, Sims, Salomon, iar pentru delectarea auditivă este pregătit puțin hip-hop. Lansarea va avea loc în toamnă.

Flash

Eidos anunță Soul Reaver 2 pentru PlayStation 2

Un anunț important: **Eidos Interactive** a schimbat destinația lui *Legacy of Kain: Soul Reaver 2.* Inițial proiectat pentru PlayStation, *SR2* va fi accesibil doar posesorilor de PS2 sau Sega Dreamcast. Ambele versiuni vor fi lansate în martie 2001.

Driver & BIOS Update de la Matrox

Deținătorii de plăci grafice Matrox au acum la dispoziție pachetul Video Tools drivers, care oferă suport pentru G100 MMS, G200 MMS, Marvel G200, Marvel G400 și RRG. Asta înseamnă că driverele din Windows 9x vor atinge versiunea 1.54.-040, iar cele din Windows NT - versiunea 1.53.053. Tot Matrox se fălește cum că ar fi desfăcut lesa unui nou BIOS pentru plăcile bazate pe G200 și G400. Pentru drivere vizitați http://www.matrox.com/mga/drivers/latest_drivers/home.htm, iar pentru BIOS faceți o vizită la http://www.matrox.com/mga/drivers/bios/home2.htm.

Matrox anunță victoria lui G400

Cybermax a selectat acest potențial copil-minune al noii generații de acceleratoare grafice – Matrox Millennium G400 32 MB – pentru a servi drept motor pentru trei noi modele din seria Enthusiast (nu știu cât de cunoscută pe meleagurile noastre): Enthusiast 3 PIII-850, Enthusiast 3 K7-850 și Enthusiast 1 K7-750. Toate cele trei configurații conțin 128 MB de PC 100 RAM. Millennium G400 oferă suport pentru tehnologia DualHead, are performanțe 2D mult aclamate și permite rezoluții de până la 2048x1536 la 85Hz și la o adâncime a culorii de 32 de biți.

X-COM Alliance - Microprose/ Hasbro Interactive

Los Angeles a fost martorul demonstrației de **X-COM Alliance**, oferită cu ocazia E3-ului de **Hasbro Interactive** și **Microprose.** Jocul este o schimbare totală (să sperăm că nu în rău) față de ceea ce a însemnat seria X-COM. Avem de-a face cu o combinație între strategia renumită a seriei și engine-ul de *Unreal*, combinație ce are ca rezultat un 1st person shooter





în care jucătorul face managementul echipei formate din maxim trei soldați, pe care va trebui să-i echipeze și conducă (direct sau indirect) în luptă. Nu lipsesc nici activitățile deja familiare multora dintre noi: research, autopsy și altele. Nu vor lipsi nici opțiunile de joc online și în multiplayer. Lansarea ar trebui să aibă loc pe la mijlocul lunii noiembrie.



Mutant Chronicles: Warzone Online - Paradox

Paradox Entertainment a anunțat că se lucrează la un nou RTS online: *Mutant Chronicles: Warzone Online,* produs atât pentru PC cât și pentru tipurile mai noi de console. RST-ul este bazat pe un joc concret, cu figurine, numit *Warzone*. Acțiunea jocului are loc într-un viitor îndepărtat, când oamenii au părăsit deja Pământul pentru a coloniza alte planete. În conformitate cu veșnicul stil uman, au început luptele pentru resurse între corporații. Luptele se vor putea da în clădiri sau pe câmpul de bătălie și va fi nevoie de un management serios al trupelor. Unitățile vor fi specializate doar pe anumite tipuri de conflict. Astfel, pentru luptele din clădiri va fi nevoie de unități de infanterie specializate în acest tip de mediu, iar pentru bătălii la scară mare va fi nevoie de lunetiști și unități cu rază mare de acțiune. Unitățile calitativ superioare vor putea fi cumpărate pe Internet, în Warzone Lobby. Lansarea va avea loc la jumătatea anului 2001.







Flash

„Fast Boot" pentru Windows Me

Microsoft oferă partenerilor din industrie care vor folosi sistemul de operare Windows Millenium opţiunea „Fast Boot", care se spune că ar permite, în cazul în care hardware-ul utilizat este optimizat pentru Windows ME, boot-area rapidă, sub 30 de secunde. Microsoft a atins această performanţă prin împărţirea regiştrilor din Windows în trei fişiere separate, prin eliminarea completă a oricărei urme de DOS (inclusiv **autoexec.bat** şi **config.sys**) şi prin combinarea şi comprimarea unor fişiere sistem ale Windows-ului. Pentru gamerii care speră să creeze/emuleze un PC „Fast Boot" pentru Windows Me (sau chiar Windows 2000) a fost pregătit website-ul cu adresa http://www.microsoft.com/hwdev/newpc/fast-boot.htm.

Intel Pentium 933MHz

Intel a lansat sub ochii audienţei exaltate o nouă specie de Pentium III, de data aceasta la 933 MHz. Procesorul poate fi găsit deja pe piaţă. Poate cea mai importantă caracteristică a acestui procesor, moştenită de la primele Pentium III-uri lansate în octombrie 1999, este ATC (Advanced Transfer Cache), care stabileşte un raport direct proporţional între performanţa aplicaţiilor şi viteza procesorului.

Câştigătorul premiului la concursul din luna mai, organizat de **LEVEL** şi **UbiSoft România**, constând într-un joc Theocracy este:

Butuza Gabriel-Aurel din Aiud (Alba)

Câştigătorul este rugat să ne contacteze la redacţie (tel. 068-415158 sau e-mail: level@chip.ro) pentru a stabili modul de intrare în posesia premiului.

World's Scariest Police Chases - Teeny Weeny Games/Fox Interactive



Renumita firmă a oferit publicităţii, printre altele, primele imagini dintr-un posibil joc de mare succes. *World's Scariest Police Chases*, o combinaţie între simulatoarele auto şi jocurile de acţiune, este bazat, ca de altfel o mulţime de titluri din ultima vreme, pe un serial de mare succes produs tot în cadrul trustului Fox. **Unique Development Studios** din peninsula scandinavă este compania care va produce versiunea pentru Sony PlayStation. Teeny Weeny Games se va ocupa de variantele pentru PC şi Sega Dreamcast. Toate versiunile urmează să fie lansate în perioada Crăciunului 2000.





Giants: Citizen Kabuto - Interplay

Tot la E3, **Interplay** a prezentat, printre altele, un joc ce promite a fi de un foarte mare succes. Despre *Giants: Citizen Kabuto* am auzit cu mult timp în urmă, aproape un an. Cu toate acestea, noutăţile despre acest titlu nu s-au prea grăbit să-şi facă apariţia. Iată că, odată cu E3, lucrurile încep să se schimbe. Pentru moment, tot ce vă putem oferi sunt câteva noi imagini care povestesc despre o grafică superbă şi posibile ore plăcute petrecute cu acest joc.



The Rift - ThrushWave (alături de Matrox Millenium G400)

The Rift reprezintă pasul următor (spun producătorii) în domeniul strategiilor în timp real (un adevărat detronator al *Homeworld*-ului). Produs de **ThrushWave**, *The Rift* se va afla pe rafturile magazinelor înainte de sfârşitul anului şi promite să uimească prin grafica superbă, reprezentând diferite locaţii în spaţiul cosmic. De ce alături de Matrox Millenium G400? Pentru că engine-ul jocului, complet 3D, oferă suport pentru această placă grafică. G400 permite EMBM (environement mapped bump mapping), funcţie ce conferă adâncime texturilor şi permite crearea unor obiecte foarte complexe, multifaţetate, cum ar fi planete sau asteroizi. James Thrush, producătorul jocului, afirmă: „EMBM este minunat. Creăm toată grafica jocului încă de la început cu EMBM în minte."



fără EMBM



cu EMBM

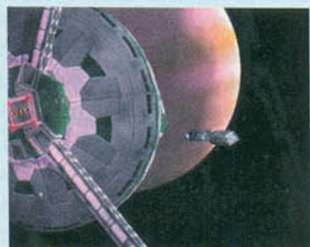
MDK 2 Gold - BioWare/ Interplay

După ce ați citit despre *MDK2* la rubrica Preview din numărul trecut, e cazul să vă mai destăinuiesc ceva: **Interplay** a anunțat versiunea Gold a jocului. Asta înseamnă că nu peste mult timp vom putea pătrunde din nou în nebunia universului *MDK* și noi, aici, în România... Era și cazul, mai ales că unii dintre noi nu mai au răbdare. Jocul se află deja în magazine (în occident, desigur).



Terminus Gold - Vicarious Visions

O nouă veste bună pentru gameri: se apropie *Terminus.* Spun asta pentru că, după 3 ani și jumătate, jocul celor de la **Vicarious Visions** este gata. *Terminus* va îmbina elemente de RPG și simulare economică. Cu toate că nu se cunoaște data



lansării, se fac ultimele pregătiri. Numărătoarea inversă va începe în curând și voi veți afla primii. Dacă la momentul când citiți această știre nu există încă demo-ul, atunci puteți fi siguri că nu mai este mult și-l veți putea procura și pe acesta.



Icewind Dale - BLACK ISLE Studios

BLACK ISLE Studios a prezentat la E3 ultimul său titlu: *Icewind Dale*, joc creat pe baza engine-ului din Baldur's Gate. Acesta va fi un tipic *Advanced Dungeons & Dragons* în care jucătorul explorează închisori subterane și caverne, toate situate sub Tărâmurile





Uitate (Forgotten Realms). Lupta se va da în nordul înghețat, împotriva unor ciclopi monstruoși și giganți de gheață. Cu toate că acțiunea jocului are loc la temperaturi foarte joase (sau poate tocmai din această cauză) Icewind Dale va fi lansat vara aceasta.

Command & Conquer: Renegade - Westwood/ Electronic Arts

Electronic Arts a oferit publicității noi imagini din viitorul 3D shooter – *Command & Conquer: Renegade*, joc ce îi pune pe gameri în pielea lui Havoc, o armată compusă dintr-un singur om (faimos încă din seria originală). În loc să comande unitățile de undeva de sus, jucătorii sunt chiar pe câmpul de luptă, în mijlocul războiului. Având rolul de ultimă speranță a GDI-ului, gamerii vor lupta împotriva diabolicei organizații Brotherhood of Nod și vor avea la dispoziție o mare varietate de arme și mai mult de douăsprezece vehicule, printre care se numără binecunoscuta motocicletă a Nod-ului, un transportor blindat și Orca Fighter, care nu cred că mai are nevoie de prezentare. *Re-*



negade va putea fi jucat și online (prin Westwood Online).



Flash

Corsair lansează noi module de memorie

Corsair Memory lansează modulele de memorie 128 MB PC133 CAS 2. Combinația perfectă se obține dacă dețineți procesoare AMD Athlon, precum și chipset-ul KX133 produs de VIA Technologies. Modulele vor putea fi achiziționate în schimbul modestei sume de 180 de dolari.

The Ring (Infogrames) ajunge în Statele Unite

Dreamcast-erii din SUA vor avea cât de curând ocazia să joace un produs de excepție, cu un engine 3D excepțional, o multitudine de arme, secvențe cinematice de mare rezoluție și, nu în ultimul rând, o poveste incitantă: un virus de computer omoară în stânga și în dreapta, tu ai fost infectat și ai doar șapte zile să găsești un antidot și să oprești împrăștierea molimei; în caz contrar, vei muri! Jocul este produs de **Asmik Ace Entertainment.** Nu se cunoaște încă data lansării.

Sierra și YDKJ revin cu sdouă noi titluri

Nu am idee câți români știu că YDKJ înseamnă You Don't Know Jack și este un gen de joc de tipul „Știi și câștigi". Primul din cele două titluri amintite este *You Don't Know Jack 5th Dementia* și va avea suport pentru jocul pe Internet. Jocul va conține 550 de întrebări din pop culture, precum și noua serie de întrebări „Bug Bytes". Lansarea va avea loc în septembrie, iar costul va fi de 30 USD. Al doilea titlu este You Don't Know Jack Mock 2, joc pentru Sony PlayStation cu grafică 3D, 750 de întrebări și joc în maxim 3 jucători. Lansarea lui Mock 2 va avea loc în octombrie, tot la un preț de 30 USD.

News

Ziua copilului cu UbiSoft



Pe data de 1 iunie, UbiSoft România a organizat un eveniment, care se anunță de bun augur pentru piața jocurilor din România.

Pentru a afla mai multe amănunte am discutat cu dl. Remus Șerban, director de vânzări al companiei amintite.

C: Ne puteți explica puțin mai pe larg ce se întâmplă astăzi aici?

R: Este vorba de lansarea oficială a jocului *Tonic Trouble* în România, a doua lansare de acest gen după cea a lui *Rayman2* din luna decembrie anul trecut.

C: Ne puteți spune câteva cuvinte despre acest produs?

R: *Tonic Trouble* este un joc de acțiune, 3D, conceput în studiourile **Ubi Soft** din Europa, care se înscrie în linia produselor **Ubi Soft,** adică plin de amuzament, non-violent, cu o mulțime de personaje care mai de care mai caraghioase. Personajul principal, Ed este un mic extraterestru care a scăpat, din greșeală, pe Pământ o cutie conținând o substanță care transformă animalele și plantele în mici monștri puși pe rele, controlați de un personaj malefic, Grogh care a reușit să intre în posesia recipientului. Misiunea lui Ed și a aliaților săi de pe Pământ este să îndrepte greșeala făcuta și să-l împiedice pe Grogh să devină stăpânul lumii. Morcovi ucigași, roșii isterice, cepe dege(ne)rate și multe alte creaturi vor încerca să-i împiedice să-și ducă la bun sfârșit misiunea.

C: Această lansare este totuși inedită, puteți să ne spuneți din ce motiv?

R: Pentru că este vorba de lansarea primului joc pentru PC la un preț apropiat de cel al unuia piratat. În cei doi ani de când suntem prezenți pe piața românească, am putut să ne dăm seama că atât datorită prețurilor jocurilor, cât și a pirateriei extrem de mari existente în țara noastră, produsele originale au fost prohibite marii majorități a posesorilor de calculatoare. Tocmai de aceea, împreună cu partenerii noștri francezi, am hotărât că trebuie făcut ceva pentru a le permite gamerilor din România să intre în posesia unui joc nou, original, la un preț comparativ cu cel al unuia piratat. Pentru numai 150.000 de lei ei beneficiază, în afară de versiunea în limba engleză a jocului și de traducerea integrală a manualului în limba română, deci putem vorbi de o localizare parțială a acestui produs.



C: Care credeți că sunt șansele de reușită, având în vedere pirateria și așa destul de mare?

R: La un asemenea preț, nu cred că pirateria mai poate juca un rol determinant. Este aproape imposibil de crezut că cineva mai poate cumpăra un produs piratat, cu toate neajunsurile pe care acesta le prezintă, mă refer aici la riscul infestării cu viruși, lipsa manualului, precum și posibilitatea ca acesta să nu funcționeze.

C: De ce ați început tocmai cu *Tonic Trouble*?

R: Pentru că este un produs de top, care a avut mare succes pe piața mondială, în plus este genul de joc care acoperă o plajă foarte mare de utilizatori, fiind dedicat tuturor categoriilor de vârstă.

C: Se știe că datorită lipsei unor rețele de magazine de specialitate, foarte mulți gameri au probleme în a-și procura jocuri originale. Este de așteptat ca la acest preț să existe o cerere foarte mare din toata țara. Cum veți reuși să distribuiți acest joc în toate zonele țării?

R: Ne-am gândit și la acest aspect deloc de neglijat. Astfel, tot ca o premieră, jocul va putea fi cumpărat în aproape toate localitățile țării de la difuzorii de presă, deci de la chioșcurile de unde gamerii își procura revistele de jocuri. Va putea fi găsit de asemenea și în magazinele specializate în comercializarea produselor IT și chiar și la unele librării sau stații de benzină. Oricum, întreg teritoriul țării este acoperit și prin rețeaua RTC, care are puncte de lucru în toate municipiile reședință de județ, unde doritorii pot comanda jocul la același preț.

C: Veți mai avea astfel de lansări pe viitor? Și dacă da, cam care ar fi titlurile implicate?

R: Bineînțeles. Dacă *Tonic Trouble* va avea succesul scontat, vom aduce în România sub această formă și alte titluri. Nu vă pot spune exact care vor fi acestea, multe dintre cele existente în oferta noastră fiind concepute de alți producători cu care prețul trebuie negociat. În orice caz, gamerii din România trebuie să se aștepte și în viitor la surprize plăcute din partea Ubi Soft.

Claude

Magic The Gathering

Premiu 3 BOOSTERE
Trimiteți acest talon la adresa: OP2 – CP4, 2200 Brașov
Câștigătorii vor fi anunțați telefonic
Premiul a fost asigurat de Dan Morărescu, tel 094-370315

Deși amicul Kobold ne-a părăsit, deci vastele-i cunoștințe nu vor mai fi folosite pentru a lumina creierele MTG-iștilor români, noi nu disperăm și vom continua această rubrică, care, pe zi ce trece, are tot mai mulți fani! A mai trecut o lună, ne-am făcut nervi, ar fi trebuit să fie și un pre-release la *Prophecy*, dar, datorită amabilității unei anumite firme din România, ce se laudă că asigură servicii de calitate, materialele (deck-uri și startere) pentru pre-release n-au ajuns la data stabilită, deci evenimentul s-a amânat. În perioada 9-11 iunie s-au desfășurat Naționalele României (primul concurs supervizat de WOTC) și sper ca în numărul viitor să vă prezint clasamentul și deck-urile care s-au clasat între primele. La Naționale s-a ținut și primul concursur T2 din România. Formatul T2 conține toate carțile din 6th Edition, Urza's Saga, Urza's Destiny, Urza's Legacy, Mercadian Masques, Nemesis și Prophecy (singurul lucru de care-mi pare rău este că în toamnă Urzele ies din formatul T2!).

Rebel vs. Mercenary

Deși am promis că va fi o rubrică pentru avansați, trebuie totuși să tratăm un aspect foarte important al acestui joc, și anume deck-urile. După cum știți, există deck-uri monoculoare și multicolore. Voi încerca să vă prezint principiile de alcătuire a două deck-uri: Rebel și Mercenary, dintre care primul este foarte ușor de construit și chiar ieftin. Baza acestui tip de deck este așa-numitul „recrutor", o creatură, pe care poți să o tapezi, plătind o anumită cantitate de mana generică, și poți căuta în library și aduce în joc o altă creatură de același tip. Acest lucru este un aspect foarte important al deck-ului, care ajută jucătorul să diminueze rolului hazardului inerent care apare la orice joc de cărți. Iată câteva creaturi-recrutori pe care nu trebuie să le pierdeți din vedere în cazul în care veți dori să vă construiți un deck de rebeli sau mercenari (vezi tabel)! După cum ați observat în tabelul alăturat numărul de recrutori la fiecare culoare este același. Deci va trebui să alegem din ei în ordinea abilităților, efectelor și costului (și la noi în România în ordinea obținerii lor la trade!).

La o primă comparație între deck-uri se pare că Rebelii au mai mult succes având în vedere că la acest deck un recrutor poate aduce o altă creatură în joc cu casting cost mai mare decât casting cost-ul recrutorului. De asemenea, respectând tradiția albului, există rebeli cu protecție pe negru (Nightwind Glider) și roșu (Thermal Glider) și rebeli care odată sacrificați distrug o creatură neagră (Lightbringer) sau roșie (Lawbringer). A nu se uita punerea în deck a Disenchant-urilor, iar Light of Day și alte cărți împotriva negrului (hosers) care sunt un „must have" în sideboard.

La un studiu mai atent se poate observa că mercenarii au niște abilități, care, la venirea lor în joc pot avea efecte devastatoare pentru adversar, ceea ce face din mercenari niște creaturi foarte puternice. Deși aceste două arhetipuri sunt prelungite și în seturile Nemesis și Prophecy, totuși, cei mai „iubiți" mercenari și rebeli sunt în Mercadian Masques. Jucătorul pe negru are Terror la îndemână pentru a distruge mecanismul de recrutare al deck-ului adversarului. În cazul în care albul a scos pe tablă o creatură cu protecție pe negru, cel care joacă pe negru nu are decât o soluție directă: să-i distrugă toate creaturile după care... Diabolic Edict.

De asemenea, cărțile Engineered Plague și Massacre sunt foarte bune pentru a combate un deck de rebeli, ca să nu mai vorbesc de Gloom și Dread of Night, care ar trebui să existe în orice sideboard al unui wizard pe negru! În ambele deck-uri, atât de rebeli cât și de mercenari, ar fi ideal ca să existe și niște artefacte (Fodder Cannon) și creaturi-artiefact (Masticore).

Pe data „aviatoare"!

K'shu

Tabel recrutori

Nume	Ediția	Cost	Raritate	Pow/Tough	Efect de recrutare	Abilitate
Lin Sivvi, Defiant Hero	NM	1WW	R	1 / 3	X, tap: cauți în library un rebel cu cost convertit de mana egal cu X	3: aduci din graveyard un mercenar pe care-l pui la sfârșitul library-ului
Ramosian Sky Marshal	MM	3WW	R	3 / 3	7, tap: cauți în library un rebel cu cost convertit de mana egal cu 6	flying
Ramosian Commander	MM	2WW	U	2 / 4	6, tap: cauți în library un rebel cu cost convertit de mana egal cu 5	
Ramosian Capitain	MM	1WW	U	2 / 2	5, tap: cauți în library un rebel cu cost convertit de mana egal cu 4	first strike
Defiant Vanguard	NM	2W	U	2 / 2	5, tap: cauți în library un rebel cu cost convertit de mana egal cu 4	dacă tura aceasta a blocat, acesta moare, la fel și toate creaturile blocate
Ramosian Lieutenant	MM	1W	C	1 / 2	4, tap: cauți în library un rebel cu cost convertit de mana egal cu 3	
Defiant Falcon	NM	1W	C	1 / 1	4, tap: cauți în library un rebel cu cost convertit de mana egal cu 3	flying
Ramosian Sergeant	MM	W	C	1 / 1	3, tap: cauți în library un rebel cu cost convertit de mana egal cu 2	
Cateran Overlord	MM	4BBB	R	7 / 5	6, tap: cauți în library un mercenar cu cost convertit de mana egal cu 6	sacrifici o creatură și Cateran Overlord se regenerează
Cateran Slaver	MM	4BB	R	5 / 5	5, tap: cauți în library un mercenar cu cost convertit de mana egal cu 5	swampwalk
Cateran Enforcer	MM	3BB	U	4 / 3	4, tap: cauți în library un mercenar cu cost convertit de mana egal cu 4	poate fi blocat doar de creaturi negre sau artefact
Cateran Kidnappers	MM	2BB	U	4 / 2	3, tap: cauți în library un mercenar cu cost convertit de mana egal cu 3	
Rathi Assassin	NM	2BB	R	2 / 2	3, tap: cauți în library un mercenar cu cost convertit de mana egal cu 3	1BB, tap: distrugi creatura tapată care nu este neagră
Rathi Fiend	NM	3B	U	2 / 2	3, tap: cauți în library un mercenar cu cost convertit de mana egal cu 3	când vine în joc fiecare player pierde 3 puncte de viață
Cateran Brute	MM	2B	C	2 / 2	2, tap: cauți în library un mercenar cu cost convertit de mana egal cu 2	
Cateran Persuader	MM	BB	C	2 / 1	1, tap: cauți în library un mercenar cu cost convertit de mana egal cu 1	

Soulbringer

În vara aceasta, undeva într-un tărâm fantastic, furia oarbă se va dezlănțui

La ora actuală echipa înhămată la proiectul *Soulbringer* este alcătuită din zece oameni ce lucrează împreună de mai bine de trei ani, o parte dintre aceștia, printre care designerul șef, începând lucrul imediat după ce a fost terminat *Realms of Haunting*.



Plumb

Soulbringer este un dark fantasy prin povestea prezentată și nu prin realizările tehnice. Am încercat să captăm acel element fantastic din eroi și nelegiuiți, asigurându-ne în același timp că atmosfera rămâne sumbră fără să fie nevoie să apelăm la elemente vulgare sau violente.

Don Kirkland - Producător

Pentru cei care nu știu, *Soulbringer* este un imens RPG, unul care încearcă să readucă la lumină acel gen de mult uitat al pen & paper RPG. Eroul central va avea de înfruntat demoni extrem de periculoși care nu doresc altceva decât să preia controlul asupra lumii noastre. Pentru a reuși acest lucru, el va trebui să se afunde în istorie pentru a descoperi secretele unui erou antic care la rândul său a trebuit să-i înfrunte pe aceiași monștri.

O lume de basm

Lumea din *Soulbringer* este una specifică romanelor dark-fantasy. Dar, deși este o lume în care magia și fantasticul sunt la ele acasă, nu vom întâlni deloc creaturile binecunoscute ale acestor tărâmuri, mai precis elfi, gnomi, pitici, orci, goblini, dragoni etc., ci doar oameni. E adevărat că există demoni și „undeads", dar de cele mai multe ori aceștia îmbracă forme umane și bântuie ținuturile împrăștiind distrugerea și haosul. Unii dintre ei se vor arăta totuși sub adevărata formă, hidoasă, și vor teroriza bieții muritori de rând. Această lume are și o istorie, veche și bogată, ce se întinde pe mai multe milenii, iar povestea jocului este indubitabil în strânsă legătura cu aceasta.

La începutul jocului, ținuturile încep încet-încet să-și revină în urma unui cataclism de proporții. Două din cele trei imperii imense care îți împărtiseră puterea s-au destrămat în ultimii 100 de ani, în urma lor rămânând o mulțime de sate și orașe care trebuiau să se descurce pe cont propriu. Ultimul imperiu rămas în picioare, Thardolin, a încăput pe mâna unui despot ce nu dorește altceva decât subjugare întregii lumi cu ajutorul puternicelor sale armate.





Intriga jocului este, la rândul ei, un element deosebit de important. *Soulbringer* este un RPG clasic, în care povestea este cea care determină cursul evenimentelor și care se va dezvolta apoi odată cu jucătorul. Producătorii ne asigură că intriga nu se va desfășura prea accelerat obligându-ne să reali-



zăm prea multe acțiuni într-un timp limitat, practic ai libertatea de a face ceva atunci când dorești tu. Jocul este liniar, pentru a putea înainta trebuie îndeplinite anumite sarcini, acțiuni. Dar, jocul a fost „spart" în opt capitole pe care trebuie să le parcurgi pe rând. Obiectivele din fiecare dintre aceste capitole pot fi atinse în orice ordine dorește jucătorul, iar în plus există mereu mai multe metode de a le realiza.

Eroul povestirii este un tânăr al cărui tată tocmai a plecat în lunga călătorie către Ținutul Vânătorii Veșnice. Producătorii s-au ferit să contureze o personalitate acestuia, deoarece și-au dorit ca jucătorul prin acțiunea sa directă să influențeze caracterul personajului, fie prin obișnuitele puncte de skill, fie prin modul în care interacționează cu universul din *Soulbringer*. Toată lumea este de acord că farmecul unui RPG este constituit din diversitatea, complexitatea și atractivitatea quest-urilor. Ca orice RPG clasic, *Soulbringer* are quest-urile sale împărțite în trei categorii majore: quest-uri principale (cele care trebuie duse la capăt obligatoriu), quest-uri secundare (care nu sunt obligatoriu de realizat, dar te pot ajuta enorm de mult) și quest-uri adiționale (care sunt acolo pur și simplu). Chiar dacă tot timpul ai cel puțin un quest principal de realizat, ordinea în care o vei face depinde numai de tine, dar s-ar putea ca, ducând la capăt un quest minor, să-ți dezactivezi alt quest chiar dacă acesta deja îți fusese oferit. În încercarea lor de a evita quest-uri simple gen: „fă rost de artefactul ăla!", producătorii au venit cu o idee destul îndrăzneață. Se poate întâmpla ca unele din quest-urile principale să fie de fapt alcătuite din două-trei quest-uri secundare. Toate quest-urile, indiferent dacă le-ai dus la capăt sau nu, vor fi păstrate într-un jurnal (spre deosebire de seria *Might and Magic* unde după completarea lor se cam ștergeau). Din păcate, producătorii ne-au lăsat fără hartă (automap) așa că va trebui fie să facem schițe dacă locațiile sunt prea complexe, fie să încercăm să memorăm cât mai bine zona.



Spada vs. Magie

Exceptând RPG-urile futuriste, în speță *Fallout*, mai toate jocurile acestui gen aveau două modalități de a impune respect adversarilor – spada sau magia.

În *Soulbringer* magia este în strânsă legătură cu Secularum – o fragilă balanță a celor cinci elemente primordiale ce se regăsesc în corpul magicianului. Aceste cinci elemente sunt Pământul, Aerul, Focul, Apa și Spiritul. În momentul în care personajul va încerca să folosească vreo magie, balanța Secularum-ului se va rupe. Acest lucru îl va face pe mag foarte puternic pe elementul de care are nevoie în detrimentul celorlalte patru. Magiile sunt deja arhicunoscute iubitorilor acestui gen, dar pe lângă

Experiențe antice

Echipa de producție este alcătuită din gameri avizi, care au o pasiune îndelungată pentru jocurile pe calculator. Toți am avut cel puțin un ZX Spectrum sau alte calculatoare la fel de antice și am fost interesați (uneori chiar implicați) în jocuri și realizarea acestora încă din anii '80. De asemenea suntem pasionați de pen-and-paper RPG și, de-a lungul timpului, am participat la realizarea câtorva. Jocul care ne-a influențat cel mai mult, în realizarea lui *Soulbringer*, este nu pen-and-paper RPG intitulat *Ars Magica* **(Atlas Games)**, în special în ceea ce privește atmosfera (dark fantasy).

Don Kirkland - Producător







Un joc – roman

Soulbringer este un RPG tradițional - ne-am concentrat asupra universului și dezvoltării personajelor care îl populează. Interacțiunea dintre aceste personaje și misiunile pe care trebuie să le îndeplinești pentru a ajuta nevoiașii sunt elementele centrale ale jocului. Am încercat, pe cât posibil, să evităm clișee ale jocurilor de acțiune pentru a întării experiența de joc. Stilul și aspectul jocului a fost puternic influențat de RPG-uri pen-and paper. Am încercat să realizăm o lume întunecată și fadă, dar populată de oameni care mai au un dram de speranță și nu de obișnuitele personaje depresive învăluite în mantii negre. Ne-am inspirat mult și din literatură. Lords of the Ring (Tolkein), Dune (Frank Herbert), Wheel of Time (Robert Jordan) și Memory, Sorrow and Thorn (Tad Williams) sunt doar câteva nume.

Don Kirkland - producător

clasicele vrăji ofensive s-au introdus multe altele cu efect direct asupra comportamentului sau psihicului oponenților sau NPC-urilor. Modul în care magiile sunt „învățate" nu este deloc ceva care să rupă gura târgului. Cu mulți ani înainte, First Great Warlock a scris câteva tratate de magie, care apoi s-au pierdut. Dacă reușești să intri în posesia acestor manuscrise, atunci poți învăța magiile prezentate acolo (fiecare carte conține cinci magii). Singurul impediment, numărul acestor cărți este foarte mic și mai sunt și foarte bine păzite.





La capitolul arme prea mult lucruri nu sunt de spus, vom avea aproape tot, de la săbii la sulițe și arcuri, iar dacă suntem cuminți chiar și ceva arme magice datând din timpuri imemoriale. În sprijinul jucătorului vor apărea, ca de obicei, nenumărate artefacte și la fel de multe poțiuni.

Testul final: LUPTA

Lupta... Ca întotdeauna este ultima soluție și cea mai eficientă, iar *Soulbringer* are parte de ea din plin. Interesant este însă că poți termina o mare parte din quest-uri fără să scoți sabia din teacă, dar astfel vei fi privat de experiența și recompensele obținute de pe urma eliminării inamicilor. Sistemul de luptă implementat în *Soulbringer* permite folosirea unui artificiu, care mai mult ca sigur va fi extrem de benefic și foarte apreciat. Este vorba de combo-uri. Acest lucru a va duce probabil la dispariția acelor măceluri, carnagii haotice întâlnite în majoritatea RPG-urilor de marcă *(Baldur's Gate, Diablo)*. În ce constau aceste combo-uri? Ele sunt de fapt o succesiune de acțiuni, predefinite (de către jucător), care pot fi declanșate în orice moment al luptei. Un astfel de combo folosit împotriva unui adversar puternic, dar lent poate arăta cam așa: range atack (magie sau arc) - strenght potion - sabie. Combinațiile sunt nelimitate. Poți folosi un astfel



de combo sau poți pur și simplu să manevrezi personajul pas cu pas. Aceste combo-uri vor fi, probabil, extrem de utile în luptele împotriva unui număr mare de adversari, mai ales dacă le cunoști deja atuurile și slăbiciunile. Diversitatea destul de mare a demonilor prezenți (deși au de cele mai multe ori înfățișare umană) face ca și atributele lor să fie la fel de diferite. Fiecare monstru are punctele lui forte și slăbiciunile lui, un schelet, de exemplu, va fi extrem de greu de răpus cu săgeți. Cel mai important lucru de ținut minte însă este că așa cum tu ai la dispoziție o multitudine de opțiuni „ofensive", și monștri, la rândul lor, sunt bine dotați. De fapt cam tot ceea ce poți face tu pot și ei. Ca să nu te simți singur și părăsit, de-a lungul jocului ți se vor alătura pentru scurt timp unul sau mai mulți NPC care să te ajute în anumite momente cheie. Se poate ajunge până la bătălii pe scară largă în care va trebui să oprești invazia „morților vii" alături de alți 10 –15 camarazi de arme (controlați de AI, bineînțeles). Aceste NPC-uri chiar dacă ți se vor alătura, nu vor constitui nu party cum ne-am obișnuit, ele acționând și luptând singure.





Epilog

Soulbringer este un RPG pur, care se concentrează asupra poveștii și dezvoltării personajului. Și, surprinzător pentru unii poate, nu-și dorește să devin un mix action/rpg sau adventure/rpg așa cum mai toți producătorii de jocuri țintesc acum. Pentru cei care dețin sisteme performante vești bune, *Soulbringer* suportă OpenGL și Direct3D,iar efectele vizuale vor fi pe măsura așteptărilor. Nici cei cu sisteme mai slabe nu au fost uitați, jocul rulând fără probleme și cu rendering software. Soulbringer, momentan, este în stadiul final al implementării efectelor speciale și pare că nu va avea probleme, deci nici întârzieri, vara acestui an aruncându-ne în mijlocul unui tărâm fantastic, de basm.

Claude

Date tehnice

Gen: RPG
Producător: Infogrames
Distribuitor: Infogrames
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-31476989, Fax: 01-3147699
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375, Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:
Procesor: P 233 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Nu
Data apariției: Vara lui 2000

Alone in the Dark 4



Singur în întuneric... S-o fi ars becu' sau iară ne-au luat curentu'?

După trei producții care s-au bucurat de un real succes la gameri, și care ne aduceau fiori pe spate încă din epoca 486-lui de care mă leagă frumoase amintiri, iată că seria *Alone in the Dark* ajunge și la titlul cu numărul 4. Chiar dacă nu mai îmi mai amintesc numele personajelor din producțiile precedente, pot să vă spun cu siguranță că au fost primele jocuri care au bucurat ochii gamerilor cu o grafică 3D, și în ciuda posturilor înțepenite și a mișcărilor stângace ale personajelor, aveam parte de acțiunea și suspansul destul de rar întâlnite la acea vreme. Putem spune fără a exagera prea mult că seria despre care discutăm acum se află la baza jocurilor 3D adventure, care astăzi ocupă o bună parte din preferințele gamerilor. Și pentru că între timp, ștacheta acestei categorii de jocuri a fost mult ridicată de titluri precum *Tomb Raider*, *Indiana Jones* sau, mai nou, *Devil Inside,* iată că „din propria țărână" renaște seria *Alone in the Dark.*



Fără întoarcere

Cum ne-am obișnuit deja, povestea care se află la baza jocului este una captivantă. Foarte interesantă este poziția personajului față de intriga jocului, față de misterele care planează asupra universului pe care producătorii l-au creat după romanele lui H.P. Lovercraft. Acesta nu se va implica în intriga jocului, ci, pur și simplu se va găsi prins în ea. S-ar putea spune că principalul scop al gamerului este acela de a rămâne în viață. În încercarea de a găsi un drum de ieșire, o scăpare din acest univers macabru, gamerul va fi purtat prin toată acțiunea jocului, aflând totodată și anumite indicii care-l vor ajuta să înțeleagă enigmele care învăluie locul din care încearcă să scape. Ar mai trebui precizat că la începutul jocului, perspectivele gamerului vor fi destul de restrânse. Libertatea de mișcare va fi mică, dar acest lucru nu trebuie să ne sperie. Odată ce înaintăm în joc, vom putea accede spre noi locații, care până atunci fuseseră inaccesibile.



Schimbări

Cum de la data apariției lui *Alone in the Dark 3* până în prezent a trecut ceva timp, aspectul pe care noul membru al familiei îl va avea, va fi mult schimbat. Mai ales din punct de vedere al graficii, care va beneficia acum și de suportul hardware. Așadar *Alone in the Dark 4* va îmbrăca o haină nouă, același 3D dar cu o calitate a imaginii mult mai bună, apropiată de standardele din prezent.

S-a lucrat mult, spun producătorii, și la AI, care va fi mult mai dificil de înfrânt în confruntările directe. Adversarii noștri vor fi mult mai inteligenți, vor apela la o mulțime de trucuri, și de aceea pe toată durata jocului va trebui să ne așteptăm la tot felul de surprize.

Dr. Pepper

Date tehnice

Gen: 3D adventure
Producător: DarkWorks
Distribuitor: Infogrames
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-31476989, Fax: 01-3147699
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375, Fax: 01-3306351
Procesor: PII 233 MHz, 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Nu
Data apariției: Octombrie 2000

Gangsters 2

Ghetourile sunt în alertă maximă! O nouă crimă se pune la cale!



Hothouse Creations, companie care a împlinit de abia trei ani de activitate, a lansat deja destul de multe jocuri printre care *Cutthroats, Abomination* şi nu în ultimul rând cel mai mare hit al lor – *Gangsters*. Deşi o mare parte din acţiunile companiei (25%) sunt deţinute de către **Eidos**, ei sunt cei care decid ce jocuri vor produce şi mai important în ce direcţie doresc să se îndrepte. Echipa de manageri compusă din Rob Davis (director), Peter Moreland (director/şef-proiect pentru *Gangsters 2*) şi Martin Capel (designer) au deja ani buni de colaborare, de pe vremea când lucrau împreună la **Microprose**. La aproape 8 luni de la demararea proiectului *Gangsters* şi cu şase luni înainte de lansare jocul este deja bine structurat. *Gangsters 2* se joacă exact ca şi predecesorul său în care intrai în pielea unui şef de mafie cu atestate solide în prostituţie, lupte de stradă, intimidare, jocuri de noroc, mituire, şantaj şi întreg tacâmul de fapte antisociale mai ales cât timp sunt profitabile.

Din nou la „muncă"

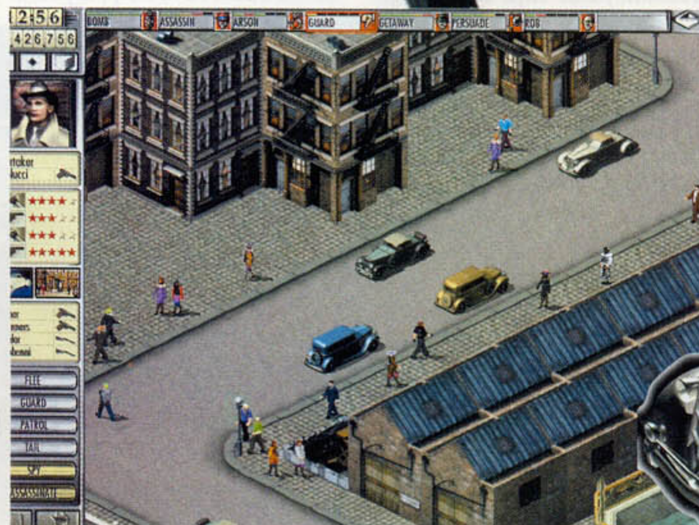
La *Gangsters 2* lucrează o echipă formată din 12 oameni (5 programatori, 4 artişti şi cei trei menţionaţi mai devreme), dintre aceştia numai patru fiind nou veniţi, restul participând şi la realizarea primului *Gangsters*. Atunci când e vorba de o continuare este greu să-ţi dai seama care este motivul pentru care este realizată, tehnologia disponibilă iniţial i-a împiedicat pe producători să facă tot ce-au dorit, după lansare au apărut idei noi sau pur şi simplu succesul de piaţă. Peter încerca să explice: „Subiectul jocului permitea din start realizarea mai multor jocuri, mai ales că nu prea fusese exploatat înainte. Desigur există şi o mulţime de idei pe care nu le-am introdus în primul Gangsters, având deja în plan o continuare. Prin Gangsters 2 am încercat să realizăm un joc cu totul nou, care să nu se abată însă prea mult de la ideile de bază care au asigurat succesul premergătorului său". La rândul său, Martin adăuga: „Am avut şansa de a primi un feedback extraordinar, atât din partea presei cât şi de la utilizatori, iar elementele care trebuiau modificate au avut prioritate. Caracterizarea personajelor este acum mult mai bine definită, personalitatea fiecăruia este mai accentuată, astfel ei nemaifiind doar simple seturi de atribute, ci gangsteri adevăraţi. Firul epic este un alt element asupra căruia ne-am îndreptat atenţia. Mulţi oameni încărcau jocul după care se pierdeau neştiind practic care e scopul lor şi ce trebuie să facă. Interfaţa, mult prea complexă, şi obiectivele destul de confuze au fost alte lucruri de care s-au plâns jucătorii".



Esenţă de prohibiţie

Lista acţiunilor pe care le poţi întreprinde este aproape nelimitată – mituirea oficialilor, intimidarea juraţilor, apărarea teritoriului cu orice cost fie cu ameninţări, fie prin forţă, trimiterea gorilelor în diverse misiuni... În joc se află puterea şi aceasta poate fi obţinută în nenumărate moduri. Analizează-ţi adversarii, încheie alianţe pentru a le da un sentiment de linişte pentru ca apoi să-i loveşti când le e lumea mai dragă, având mereu în cap ideea că şi ei pot face acelaşi lucru.

Gangsters 2 va oferi jucătorului mult mai multă informaţie despre ceea ce se întâmplă, adesea prin intermediul unui advisor. Acest advisor, un fel de mentor, îţi va atrage mereu atenţia asupra anumitor evenimente, rolul său este însă







doar de a te informa rămânând la latitudinea ta dacă foloseşti sau nu cele spuse de el. Iar dacă te stresează prea tare poţi oricând să-l dezactivezi.

Dacă vă aduceţi aminte, una din problemele cela mai mari ale lui *Gangsters* era modul de rezolvare a situaţiilor neprevăzute apărute pe parcursul misiunilor. Dacă unuia dintre oamenii tăi îi schimbai ordinele, era apoi imposibil să-l mai faci să-şi reia activitatea iniţială. După cum ne asigură Peter Moreland acest lucru nu se va mai întâmpla şi în *Gangsters 2.*

Oamenii

Dorinţa de a face un joc cu totul nou a impus introducerea unor elemente noi, poate mai adecvate vieţii interlope, pre-



cum posibilitatea de a acţiona atât ziua cât şi noaptea. După lăsarea întunericului, oraşul este mai liniştit, iar oamenii tăi trebuie să fie mai precauţi fiindcă orice zgomot se aude şi, în plus, prezenţa lor pe stradă la ore atât de târzii poate atrage suspiciuni. Tot noaptea băncile şi alte puncte strategice sunt mai vulnerabile ceea ce înseamnă că va trebui să adopţi o cu totul altă tactică şi în acelaşi timp să aduci o serie de noi figuri în lumea jocului precum spărgători de seifuri sau răpitori. Dacă în primul joc, trăiai cu impresia că oamenii tăi nu valorează nimic, putând fi înlocuiţi în orice moment, în *Gangsters 2* situaţia se schimbă drastic. La cât costă acum un ucigaş plătit, de exemplu, nu prea îţi mai convine să-l pierzi aşa uşor. De asemeni o serie de figuri noi vor popula oraşul, oameni care nu sunt gangsteri, dar care pot fi convinşi, într-un fel sau altul, să intre în afaceri necurate (un fel de NPC-uri). Un exemplu oferit de către producători este cel al lui Ace Ramagon, care dacă ştii cum să te apropii de el îţi va conduce cu succes un mic cazino. Ba mai mult, poţi afla că acesta este în cârdăşie cu şeful poliţiei, informaţie care nu poate să-ţi fie decât benefică, pe lângă faptul că oferă jocului o nuanţă de film clasic cu gangsteri şi Humphrey Bogart.

Interfaţa

Interfaţa unui joc precum acesta, în care trebuie să navighezi prin zeci de ferestre, să iei decizii, să deplasezi personajele şi multe alte acţiuni, este probabil unul dintre cele mai importante elemente ale jocului şi de aceea i s-a şi acordat multă atenţie. Martin explica: „Trebuie să recunoaştem că interfaţa lui *Gangsters* era greoaie şi confuză. În *Gangsters 2,* mai ales că este real time, este foarte important să găseşti ce ai nevoie cât mai repede. Practic, toate ordinele (80%) sunt contextuale. Ca să înţelegeţi mai bine, dacă ai selectat un gangster şi muţi cursorul pe o maşină, forma cursorului se va schimba înfăţişând un om care urcă în maşină. Mută cursorul pe un inamic şi se va schimba într-o ţintă, oferindu-ţi şansa de a-l elimina. La fel, dacă selectezi o clădire, informaţiile pe care le vei primi vor fi mult mai concise şi la obiect. Tot ceea ce nu era necesar a fost practic eliminat.





AI-ul a suferit şi el câteva modificări, el schimbându-se în funcţie de aptitudinile tale. În *Gangsters*, AI-ul obliga inamicii să te extermine cu orice preţ, acum obiectivul lor este să te împiedice să obţii supremaţia asupra lumii interlope şi abia apoi să te elimine, iar producătorii ne asigură că nu va trişa.

În final, nu putem spune decât că *Gangsters 2* va fi cam ceea ce ne aşteptam cu toţii. Un *Gangsters* mai plin de viaţă, mai activ, mai palpitant, mai interesant şi nu în ultimul rând mai uşor de învăţat şi jucat. Chiar şi din punct de vedere grafic stă mai bine, producătorii recunoscând că la prima versiune s-au concentrat mai mult asupra gameplay-ul neglijând aspectul grafic. Nu ne mai rămâne decât să punem înapoi în bibliotecă romanele şi povestirile cu Dillinger şi Capone pentru că în curând vom avea ocazia să intrăm în lumea şi pielea lor, chiar dacă numai virtual.

Derek dela Fuente







Date tehnice

Gen: Strategie
Producător: Hot House Creations
Distribuitor: Eidos Interactive
Ofertant: Monosit Comimpex Tel. 01-3302375, Fax. 01-330631
Sistem recomandat:
Procesor: Pentium 200 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da
Data apariţiei: toamna 2000

Fur Fighters

S-ar zice că e ceva legat de vreun Război Mondial cu ceva naziști în prim plan

Asta s-ar zice! Pentru că de fapt este vorba despre cu totul altceva. Este un război, dar între reprezentanții regnului animal, și în prim plan se află o haită de câini și o turmă de pisici, ambele înarmate cu tehnologie militară distrugătoare. Care, într-un joc aparținând unui gen numit cu mândrie de către producători „third person cartoon action puzzle adventure shoot-em-up", se vor ciurui în draci. Acum, nu trebuie să vă sperie catalogarea pompoasă pe care realizatorii acestui titlu, cei de la **Bizarre Creations** au făcut-o! Chiar dacă jocul aparține oarecum unei specii ciudate (că doar băieții noștri au și ei un nume de apărat, și nu vor să se abată de la blazonul companiei lor), în esență, *Fur Fighters,* căci acesta este numele producției noastre, este un shooter care se adresează, zic eu, celor care iubesc în mod special multiplayerul. Și pentru că numele jocului poate suna oarecum „bizarre" pentru unii, haideți mai bine să vă explic de unde provine.

Pe vremuri, exista o gașcă de pisici uriașe, reprezentante ale răului, împotriva căreia se formase o alianță de pisici de mărimi normale. Această alianță, purtând numele de Fur, reușise să pună pe fugă răufăcătorii. Dar iată că una dintre aceste pisici uriașe are de gând să se întoarcă și să se răzbune. Ea înființează „corporația pisicilor grase", organizația care să ducă la îndeplinire planul diabolic. Este vremea ca **Fur Fighters** să revină în luptă și să apere drepturile pisicilor normale.



Birmaneze, maidaneze... maidanezi!

Două lucruri sunt limpezi ca cerul de Octombrie Roșu (târziu). Unu: Jocul nu se adresează cu siguranță celor care au alergie la pisici! Doi: Caracteristica de bază a jocului este umorul. Aș fi spus chiar și trei: Cei de la **Bizarre Creations** sunt obsedați de pisici, dar pentru a mă contrazice, aceștia au introdus în joc și vreo doi-trei câini, care să pună ordine în lucruri. Dacă vă mai spun și că există chiar și pisoiași sau cățeluși care trebuie „înlăturați". Adică oi fi eu câine (nu de ăla roșu), da parcă mi se rupe nimic altceva decât inima în piept când trebuie să împușc un biet puișor de pisicuță care cu cei mai nevinovați ochi de pe lumea asta se uită până în adâncul sufletului meu. Cică pentru a nu deveni prea violenți, producătorii nu au introdus nici un strop de sânge în joc. Da' bietele pisicuțe tot trebuie ucise. Păi, asta-i treabă? Nu tot



violență e? Că acum sesizez Greenpeace-ul. Noroc că poate fi jucat și rolul de „părinte", adică de salvator de astfel de mici animăluțe nevinovate. Numai că, dacă ești spre exemplu pisică, nu poți salva decât puișori de pisică. Pentru a-ți schimba blana și fizionomia, adică pentru a trece de la pisică la câine ai la dispoziție anumite aparate care vor facilita acest lucru. Așadar, pregătiți-vă pentru o cafteală între câini și pisici ca-n filme (documentare de pe Animal Planet), cu ușoare intervenții ale altor ființe, cum ar fi un căluț de mare căruia nu-i stă rău deloc în costum negru și cu mitraliera în mână, sau un biet cangur care face salturi disperate pentru a scăpa de intervențiile dușmanilor.

Și totuși... shooter

Spun producătorii despre *Fur Fighters* că îmbină ceea ce este mai bun în toate genurile!?! Să fim serioși! Chiar dacă au aruncat pe acolo câte un puzzle, pentru a mai fragmenta cele șase scenarii ale modului single, jocul este pur și simplu un shooter plin de umor și nimic mai mult. Cel mai puternic argument în acest sens este suportul pentru multiplayer, care nu oferă decât posibilitatea desfășurării de deathmatch-uri sub diferite aspecte. Dacă vreți o comparație, se încearcă un fel de *Team Fortress* cu accentul pus pe umor, dar părerea mea sinceră este că nici pe departe nu se va reuși asemenea performanță.

Faptul că jocul a fost proiectat și pentru posesorii de console reiese și din acest suport, care oferă posibilitatea de split-screen pentru doi sau pentru gameri. Nu prea îmi imaginez cum o să arate patru indivizi înghesuiți la o tastatură. Adică îmi imaginez, și mă cuprinde râsul.

Și dacă tot am amintit despre varianta pentru Dreamcast, trebuie spus că în aspectul grafic al jocului nostru se vor găsi o grămadă de elemente care contribuie la crearea unui „look" de joc pentru consolă. Grafica îmbracă forma unei animații 3D destul de reușite care se pare că se va mișca extrem de plăcut pe sistemele de talie medie, chiar dacă originea unora dintre personaje nu va fi deloc ușor de ghicit din pricina aspectului colțuros, ușor bădăran al acestora.

Cei de la **Bizarre Creations** au încercat. Și chiar dacă *Fur Fighters* va fi doar un simplu shooter pe care cei împătimiți îl vor juca în rețea, tot au realizat ceva.

Dr. Pepper



Date tehnice

Gen: Shooter
Producător: Bizarre Creations
Distribuitor: Acclaim
Sistem recomandat:
Procesor: P II 233 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Nu
Data apariției: Vara lui 2000

Independence War 2 The Edge of Chaos



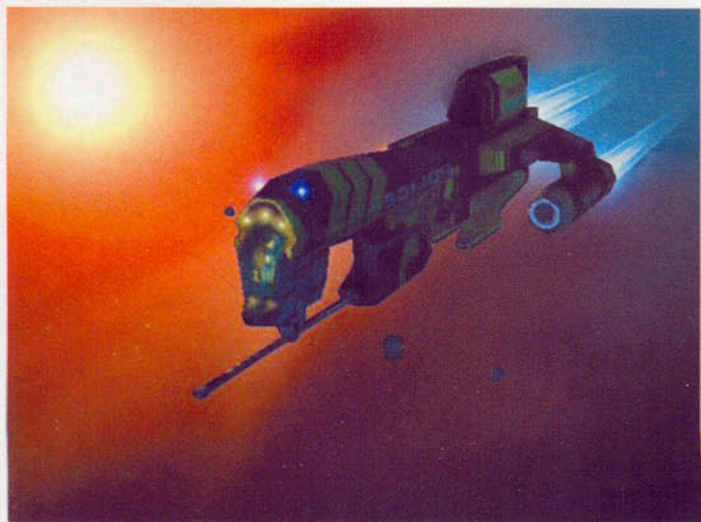
După X – Beyond the Frontier, iată un nou joc de simulare spațială

Crivățul bate la fereastră, se apropie mileniul III, afară e întuneric și un gamer înrăit joacă *Independence War 2.* Dacă l-a jucat și pe primul, atunci va avea satisfacția de a retrăi ceea ce mulți numesc experiență unică. Dacă nu, atunci va avea satisfacția de a trăi o nouă asemenea experiență unică. De ce? E foarte simplu, dacă te gândești că *Independence War* a produs o adevărată revoluție. Adevărații pasionați de shooter-e spațiale știu foarte bine despre ce vorbesc. La acea vreme (cândva la sfârșitul lui '97, începutul lui '98) *Independence War* trăznea lumea cu inovațiile sale. E suficient să instalezi demo-ul (care avea o enervantă limită de timp) de pe unul din CD-urile LEVEL ceva mai vechi pentru a te convinge.

„Simulator" spațial

De fapt, formularea e incompletă. În cazul lui *I-War 2,* care va ajunge pe computerele noastre grație faimoaselor **Infogrames Entertainment** și **Particle Systems,** e vorba, după cum afirmă producătorii, despre un Space Adventure Simulation, cu o grafică 3D solidă, cu o interfață bună de relaxat degetele, un management al resurselor și o experiență de multiplayer cum rareori mai găsești în jocuri de genul ăsta. Principala atracție a jocului este dinamicitatea universului, adică ceea ce eu aș numi TOTAL MOVEMENT FREEDOM! Sunt convins că mă înțelegeți (mai ales cei care au jucat *X - Beyond the Frontier).* E suficient să spui că ai la dispoziție 16 sisteme stelare împrăștiate de-a lungul și latul a două nebuloase radical diferite pentru a face fericit pe gamerul însetat de aventuri spațiale. Desigur, pe traseu sunt de întâlnit aproape toate tipurile





de nave pe care vi le-ați putut imagina vreodată. Traficul spațial este și el de o sprinteneală atractivă, dat fiind că este generat dinamic și se bazează pe comportament rațional. Astfel, pe autostrada spațiului veți găsi taxiuri, transportoare, patrule, pirați și cam orice altceva. Dar sacul cu surprize e fără fund (se pare): fizica jocului este realistă, bazată pe mecanica newtoniană, iar navele se mișcă așa cum o face Columbia după ce iese din atmosferă. Vom avea așadar de-a face cu inerția și alte aplicații ale fizicii. Pentru deplasarea în spațiul cosmic, navele folosesc thruster-ele, desigur într-un mod cât se poate de veridic și pot fi manevrate fie prin forța mânuțelor de gamer, fie prin inteligența computerului de bord.

Desigur, dacă vorbim despre un simulator spațial, trebuie să vorbim și despre grafică. Toate navele din joc sunt create cu ajutorul texturilor și detaliilor navelor din filmele jocului. Vă dați seama cum trebuie să arate jocul! (Prima versiune a fost oricum o capodoperă grafică). Producătorii speră ca prin aplicarea acestei idei, de altfel foarte simplă, să mărească gradul de „realism vizual" din secțiunile real-time ale jocului. Cu alte cuvinte, grafica promite să fie superbissimă (pozele o spun, nu eu).

Are și poveste...

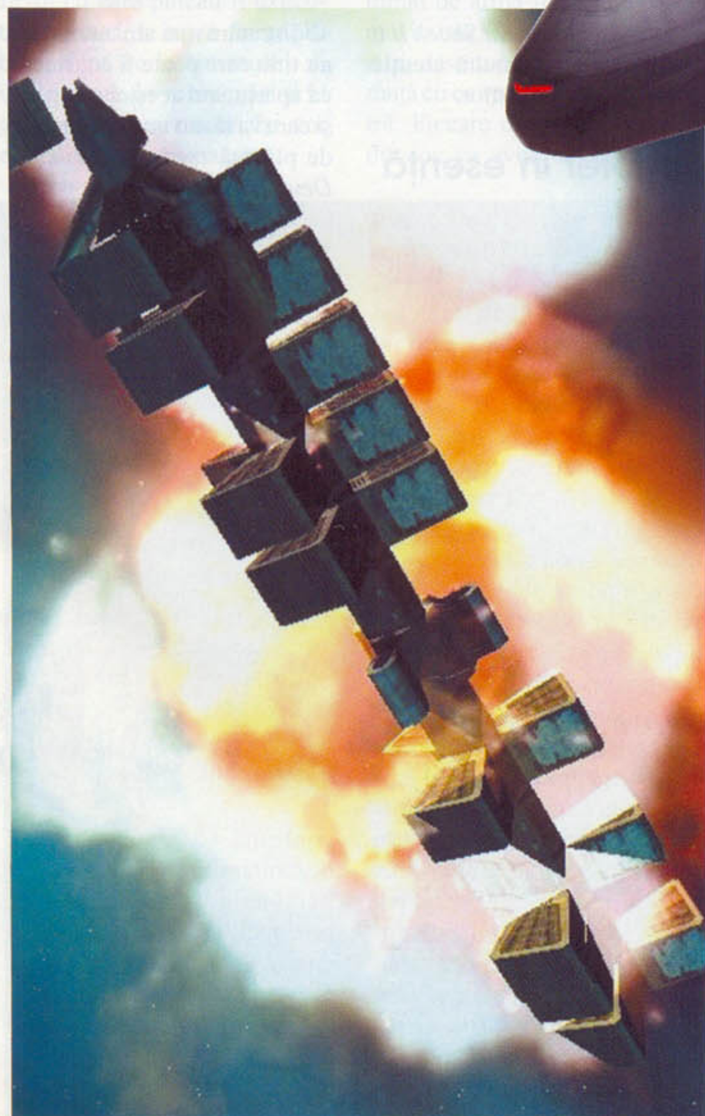
După moda din ultima vreme, *Independence War 2* nu e doar o fadă împușcătură de nave, ci are și o poveste demnă de atenție: după cum știm încă din *I-War,* omenirea se împrăștie prin univers în secolul 23, dar curând începe un război asemănător cu cel din 1776, care a adus independența SUA. În locul Commonwealth-ului (echivalentul Angliei din secolul XVIII) a apărut, după înfrângere, Noua Alianță, care a început să se împrăștie și mai tare în univers, cu un optimism

care a dus la bancrută. Marile corporații încep să domine și sclavia devine perfect legală: dacă se întâmplă să ai datorii prea mari, devii... disponibil, fără drept de apel.

Acțiunea din *Independence War 2* începe la o sută de ani după teminarea primului *I-War*. Departe de sistemul nostru solar și ale lui bogății necazurile se adună și problemele apar peste tot. The Badlands Cluster – acesta este numele grupului de sisteme solare abia locuibile unde are loc povestea în discuție. După atâta amar de vreme petrecută sub opresiunea marilor corporații, rămășițele de umanitate din zonă simt că nu mai pot rezista fără o revoltă. Situația arată rău de tot și, mai precis, pare foarte cunoscută. Istoria se repetă (întotdeauna). E vorba de un nou război de independență.

În acest context dorobanțogen (vezi Maiorul Șonțu și alte nume celebre ale gâlcevei armate dedicate independenței românești), numitul Cal Johnston, fiul lui Felix și nepotul unei mari piratese (?), are lasere și planuri de răzbunare îndreptate către ucigașul tatălui său, Caleb Maas, care, în virtutea meseriei de creditor și neputându-și recupera banii, a dorit să-l recupereze măcar pe debitor. Acesta din urmă nu s-a lăsat cu una cu două și a murit nobil. Caleb face și el o criză proiectilică, dar nu una mortală. Cal, după câțiva ani de antrenament (să nu uităm că a rămas orfan din pruncie), pleacă să termine treaba, deși Jefferson Clay, „sensei-ul" și inițiatorul lui Cal în arta pilotajului spațial, l-a avertizat să nu se avânte prea tare. Aventurosul orfan e prins și pus la păstrare în spatele gratiilor timp de 30 de ani. *Independence War 2* începe cincisprezece ani mai târziu (deci la jumătatea perioadei de relaxare penitenciară), când deja bărbatul Cal Johnston evadează cu stil și, împreună cu alți cinci deținuți, pun la cale răzbunarea. Cei cinci sunt, în ordine: Smith – se ocupă cu motoare de nave și are un corp metalic în proporție de 60%; Jafs – „instalator-reparator", care poate repara orice atâta timp cât e plătit cum se cuvine; Az – pilotează fightere într-un mod de neegalat; în fine, Lori – calcă pe urmele lui Az și se antrenează din greu. Cei șase voinici, porniți pe fapte mari, sunt, după modelul cinematografico-american, inconștienți de faptul că vor fi eroii unei revoluții și aducătorii de pace pentru toată comunitatea minieră din The Badlands Cluster.







Sala de așteptare

Așa ceva ne-ar trebui până în iarnă, anotimpul când navele din *Independence War 2* vor ateriza pe PC-uri. Până atunci trebuie ceva răbdare. N-ar strica să mai citiți ceva SF, să mai jucați ceva *Independence War* și, mai ales, să vă curățați bine joystick-urile. Lupta e pe cale să înceapă. Mike out!

Mike

Date tehnice

Gen: Simulator spațial
Producător: Particle Systems
Distribuitor: Infogrames Entertainment
Ofertant: Best Computers Tel. 01-3147698, Fax. 01-3147699
Sistem recomandat:
Procesor: P II 300 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da
Joystick: Da
Data apariției: iarna lui 2000

Deus Ex

Viitorul omenirii nu sună bine (în joc)! Dar viitorul gamerului sună bine (datorită jocului)!



Ne aflăm undeva în viitorul nu prea îndepărtat. Planeta noastră este în pericol. Nu este vorba despre nici o rasă extraterestră care să ne invadeze, nici despre un meteorit care amenință integritatea Terrei, așa cum ne-au obișnuit o groază de producții din lumea jocului. Este chiar opera omului. Terorism fără limite, poluare la un nivel ucigător, crimă după crimă, droguri, sărăcie lucie...

Ca și cum nu ar fi fost suficient, o grupare cu rădăcini adânc înfipte în istorie, despre care se credea că dispăruse de mult, este hotărâtă să îndepărteze și ultimii factori de decizie ai planetei, pentru a prelua controlul acesteia. Împotriva lor vei avea de luptat tu, pentru simplul motiv că nimeni nu crede că această organizație măcar există. Nimeni, în afară de tine!

Deci, într-o lume în care nimic nu este ceea ce pare, nimeni nu este demn de încredere, în care poți fi trădat chiar și de cei pe care îi consideri prieteni, în care întreaga națiune îți poate deveni inamic printr-o simplă apăsare de buton, vei fi nevoit să călătorești, să stabilești legături cu viitori aliați care te vor ajuta să învingi, să rezolvi misterele care planează asupra originii și a alcătuirii acestei organizații fantomă, și totodată să-ți dezvolți personajul pentru a putea face față confruntării finale.



Crezi că vei face față? Poate că da, poate că nu, dar sunt sigur că ți-am stârnit interesul pentru acest titlu, care îți propune asemenea aventuri! Asta pentru că este o producție care, cu siguranță va fi ceva cu totul special din moment ce îmbină mai multe genuri, cu mare priză la gameri. Este vorba despre *Deus Ex,* un titlu care îmbină acțiunea first-person cu role-playing-ul, cu puternice elemente de shooter, căruia, cu siguranță cei care au îndrăgit *Sistem Shock II* îi vor acorda mai multă atenție datorită similarităților.

Shooter în esență

De fapt, genul care predomină și care se află la baza producției celor de la **Ion Storm,** este cu siguranță first-person shooter-ul. În prima fază chiar îmi pregătisem o introducere, care chiar dacă nu mi s-a mai părut potrivită este total valabilă. Ștacheta acestui gen este din ce în ce mai des ridicată. După *Half-Life,* în lumea shooter-elor al căror mod single-player era cel puțin la fel de important ca și multiplayer-ul, lucrurile au stagnat o vreme. Au urmat ceva titluri care au ocupat spațiul de pe hard-disk-uri precum și timpul gamerilor, dar care nu au avut același succes înregistrat de *Half-Life.*

Iată că recent au apărut noi titluri, care sunt sigur că vor reuși să urce vertiginos în topul celor mai iubite jocuri ale categoriei. Printre acestea, un loc cu totul aparte îl ocupă *Soldier of Fortune,* despre care sper că vom avea cât de curând ocazia să discutăm mai amănunțit. Un alt titlu care poate fi considerat ca aparținând acestei categorii, și care va lăsa o impresie extrem de plăcută cred eu, este chiar *Deus Ex*-ul nostru. Care, pe lângă aspectele de first-person shooter (despre care nu pot decât să spun că vor fi destul de bine realizate, părere născută după ce am jucat un demo de la *Daikatana,* un alt first-person shooter al acelorași producători de la **Ion Storm**), presupune o continuă dezvoltare a personajului principal, precum și investigații care vor necesita dialoguri cu alte personaje.



Dialoguri care, în ciuda aspectului de first-person, se vor desfăşura la persoana a treia, sub forma unor mici filmuleţe, în care vom alege replica pe care dorim să o dăm personajului cu care interacţionăm, având la dispoziţie mai multe variante.

Elemente...

Titlul nostru este plin de elemente surpriză, care nu fac altceva decât să confirme calitatea acestuia precum şi munca pe care producătorii au depus-o la realizarea acestuia. Spre exemplu, acţiunea jocului ne va purta prin marile metropole ale lumii: Paris, New York, Hong-Kong şi altele. Acestea au fost realizate în joc copiind fidel realitatea, chiar şi cele mai mici detalii putând fi găsite în joc.

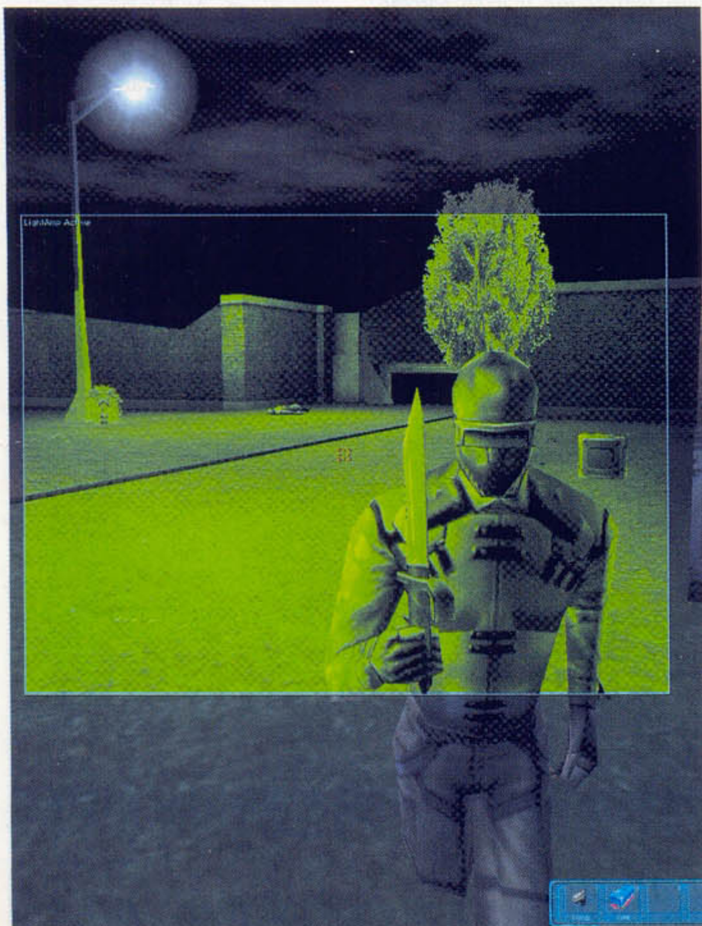
Elemente pe care gamerii le-au îndrăgit în alte producţii, vor putea fi întâlnite şi în *Deus Ex*. Mulţi dintre noi îşi amintesc de night-vision-ul din *Delta Force*, şi chiar de sniper-rifle-ul cu care puteau fi executate lovituri de mare fineţe. Ei bine, după ce le-am regăsit şi în *Half-Life*, le vom regăsi şi în jocul nostru, şi uneori îşi vor dovedi şi aici utilitatea.

Un alt lucru demn de toată lauda, este reprezentat de interacţiunea cu mediul. Chiar şi o simplă discuţie cu unul dintre personajele controlate de computer, va afecta mersul întregului oraş din care acesta face parte. Vă daţi seama că nu am avut cum să verificăm acest lucru, dar este cert că în momentul apariţiei versiunii complete a jocului ne vom întâlni pentru a discuta mai pe îndelete.

Toate personajele vor fi dotate cu un AI extrem de complex, lucru care va reieşi cu predilecţie din comportamentul acestora. Fiecare îşi va vedea de treaba lui până-n momentul în care vom avea noi ceva de împărţit cu respectivii. Atunci, fiecare va reacţiona în funcţie de acţiunea noastră asupra sa. Un alt moment în care vom avea ocazia să ne convingem de inteligenţa ieşită din comun a inamicilor noştri, va fi în timpul confruntărilor. Răspunsul unui NPC la acţiunile noastre, va fi în mare parte determinat de arma folosită. Nu va mai exista monstrul din alte jocuri, despre care ştiam cu siguranţă cu ce va trage asupra noastră. Fiecare dintre personajele din joc va avea un armament complex, şi va folosi arma care va fi cea mai potrivită într-o situaţie anume.



Nu doar un simplu shooter. Dialogurile au un rol extrem de important.



...şi aspecte



Ar mai fi multe de spus despre acest titlu care promite multe. S-ar putea vorbi spre exemplu despre gama largă de arme ce vor putea fi folosite, gamă care include chiar şi gaze lacrimogene. S-ar putea vorbi şi despre personajele neutre, sau cele cu care vom colabora. Despre toate acestea, şi despre multe altele, cu ocazia unui review, care nu putem să sperăm decât ca va fi de bine.

Peste aspectul grafic nu putem sări chiar aşa uşor. E drept că odată cu evoluţia calităţii a crescut şi cantitatea de resurse necesare unui joc pentru a rula acceptabil. Dar credeţi-mă că merită. Jocul arată extrem de bine, chiar şi cele mai mici detalii ale personajelor sau ale mediului înconjurător sunt surprinse. În timpul dialogurilor, vom putea practic observa mişcările buzelor.

Despre suportul pentru multiplayer, producătorii nu au precizat încă nimic. Dar cei care iubesc acest aspect au la dispoziţie o mulţime de titluri care s-au consacrat tocmai prin multiplayer. Aşa că existenţa sau nu a acestui suport contează mai puţin în acest caz.

Dacă şi sunetele vor fi pe măsura graficii, şi chiar în caz contrar, vom avea parte de un titlu pe care orice gamer îl va dori în colecţia sa.

În ciuda unor experienţe neplăcute, în care aşteptările ne-au fost înşelate de anumiţi producători, am această certitudine.

We are waiting for *Deus Ex*!

Dr. Pepper

Date tehnice

Gen: First-person shooter\action
Producător: Ion Storm
Distribuitor: Eidos Interactive
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel. 01-3302375, Fax. 01-3306351
Sistem recomandat:
Procesor: P II 350 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Nu
Data apariţiei: Vara lui 2000

Super Karting



Curse gen Formula 1, însă de data aceasta la categoria „muscă”...

Chiar dacă nu au apărut decât de puţin timp, cei de la **Midas Interactive** au reuşit să se impună în domeniul jocurilor pe calculator cu câteva titluri destul de reuşite dintre care se remarcă *Johnny Herbert's Racing*, cea mai cunoscută realizare a aces-



tei case de jocuri. Chiar dacă nu s-au specializat pe o anumită categorie, titlurile anterioare precum şi proiectele care le au în plan, ne fac să credem că simulatoarele auto reprezintă punctul forte al celor de la **Midas Interactive.** Astfel că la această oră aceştia lucrează la un simulator de karting, numit *Super Karting* care se vrea (mai bine spus asta îşi doresc realizatorii jocului) a fi cel mai complex şi mai real simulator de acest gen.

Poate că da, poate că...

Oricum, părerea mea este că această idee de a realiza un simulator de karting nu este deloc rea. În primul rând datorită faptului că există foarte puţine jocuri de acest gen şi în al doilea rând sunt foarte curios cum va arăta un astfel de simulator care probabil că îmi va aminti de vremurile „demult apuse” în care practicam acest sport. De fapt, una dintre ideile de la care s-a pornit realizarea acestui joc a fost aceea de a arăta tuturor cât de frumos şi spectaculos poate fi acest sport în ciuda cilindreei destul de mici, (Mic, mic, dar... al naibii) dar mai ales de a demonstra că fiecare poate pilota un kart fără a întâmpina prea multe dificultăţi.

Se cuvine...

... o întrebare esenţială: Avem de-a face cu un simulator sau cu un arcade?...sau dacă nu este nici una nici alta, atunci ce este? Noroc cu Mr. Tony Love, producătorul acestui joc, care ne oferă un răspuns la întrebarea noastră. De fapt, Super Karting este un titlu în care vom întâlni două categorii de joc. Una dintre acestea este tip arcade în care după ce vom alege un model de kart şi un circuit vom putea purcede „să ne dăm cu kartul „... aşa „just for fun”, dar şi pentru a ne obişnui cu manevrarea acestor tipuri de autovehicule. Astfel ne vom putea perfecţiona stilul de condus, vom învăţa cum să stăpânim cel mai bine „bolidul” şi ne vom familiariza cu unele trasee din joc. Tot ce vom învăţa ne va fi foarte folositor, pentru că astfel vom putea face o figură frumoasă la categoria „simulation mode” acolo unde lucrurile stau cu totul altfel, în sensul că vom avea parte de cele mai „adevărate” curse de karting. Când spun adevărate, mă refer în primul rând la realism care după părerea mea este un factor deosebit de important. Aici vom putea să ne demonstrăm cu adevărat măiestria la volanul unui kart deoarece cursele nu vor mai fi doar o simplă joacă, în sensul că dacă vom face (bineînţeles din neatenţie) un „buff” sau „trosc” acestea vor avea repercusiuni simţitoare asupra comportamentului kartului. După părerea mea, într-o astfel de cursă „lupta” se dă la curbe. Spun













asta pentru că virajele sunt elementele cele mai importante dintr-o cursă. Asta înseamnă că în acestea trebuie să adoptăm o viteză adecvată. Cu alte cuvinte, la ieşirea dintr-o curbă sau o şicană să avem o viteză cât mai mare, însă fără a derapa, pentru că altfel vom pierde secunde preţioase.

Obiectele de lucru...

Vor exista trei clase de karturi la care vom putea concura. Prima dintre aceasta, numită TKN, va conţine modele venite direct din fabrică fără nici o modificare (motor, suspensii, cauciucuri). Astfel că, la această categorie de concurs toate karturile vor fi egale din punct de vedere al performanţelor tehnice. Departajarea va fi făcută de îndemânarea piloţilor. În acest caz va trebui să participăm la zece curse pe zece trasee diferite. Dacă vom conduce bine şi vom câştiga vom obţine un anumit punctaj care trebuie să ne permită clasare printre primi trei la sfârşitul sezonului. O altă clasă ar mai a fi aceea în care restricţiile nu sunt chiar atât de limitate, adică vom putea aduce câteva îmbunătăţiri suspensiilor sau vom putea folosi nişte cauciucuri care să ne permită să rulăm cu viteze mai mari. Chiar dacă circuitele şi modalitatea de concurs vor fi aceleaşi, vom beneficia de alte modele de karturi şi de un A.I. ceva mai bătăios. Ultima şi cea mai tare clasă va fi aceea în care nu există nici un fel de restricţie în ceea ce priveşte pregătirea kartului. Ei bine, aici vom întâlni „crema cremelor", adică cele mai tari modele de karturi cu care vom putea într-adevăr să atingem viteze uimitoare, pentru un kart (până la 100 km/h) şi să obţinem performanţe notabile.

Aşadar, ne vom alege un kart cu care vom concura la una dintre categoriile de concurs despre care v-am vorbit mai sus. Probabil că cei care vor dori să joace ceva „adevărat" vor opta pentru „simulation mode", unde vor încerca să îşi croiască drumul către titlul de campion prin cele trei clase. La început vom începe cu un model de clasă mică (modelul de fabrică nemodificat) şi dacă vom dovedi, prin rezultate, că suntem piloţi îndemânatici, vom trece la următoarea clasă... şi tot aşa până vom ajunge la „grupa mare".

Ordinea acestor clase are un rol foarte important, deoarece din fiecare cursă vom avea câte ceva de învăţat, pregătindu-ne astfel pentru următoarele. Asta înseamnă că vom deveni nişte piloţi experimentaţi care vor reuşi să conducă fără greşeală, asemeni unui ceas elveţian.





Final zgomotos...

Bineînţeles că pentru realizarea unui joc complet, acesta va trebui să fie îmbrăcat într-o grafică de excepţie. Probabil că cei de la **Midas Interactive** sunt conştienţi de acest lucru şi nu ne vor dezamăgi în această privinţă. Oricum, judecând după screenshot-uri (care se pare că sunt luate din joc), cred că nu vor exista probleme în această privinţă. Totuşi, nota finală nu o vom putea da decât după apariţia jocului.

Super 1 Karting nu este doar un simplu simulator de karting, este mai degrabă un joc de la vom învăţa tot ce trebuie învăţat despre un kart începând de la datele tehnice până la comportamentul acestora. Tocmai de aceea toate ele-mentele din acest joc au fost preluate din activitatea com-petiţională reală.

Wild Snake





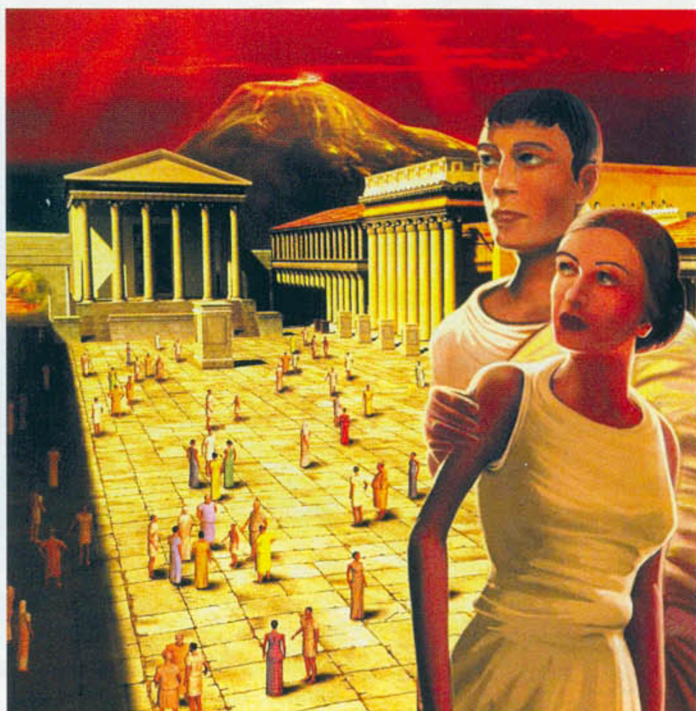
Date tehnice

Gen: Simulator Kart
Producător: Midas Interactive
Distribuitor: Midas Interactive
Sistem recomandat:
Procesor: P II 350 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Nu
Data apariţiei: toamna 2000

Pompei

Când ştii că vulcanul va face atâtea victime, viaţa la poalele lui este o provocare!

Ne aflăm în anul 1904, în Scoţia. Personajul nostru este Adrian Blake, un tânăr sportiv, geolog de renume şi un explorator foarte cunoscut. Viaţa sa părea împlinită, şi se împărţea între călătoriile cele mai exotice, care-l purtau departe de viaţa oraşului şi soţia sa, Sophia. Cu toate acestea...





Enigma, ...

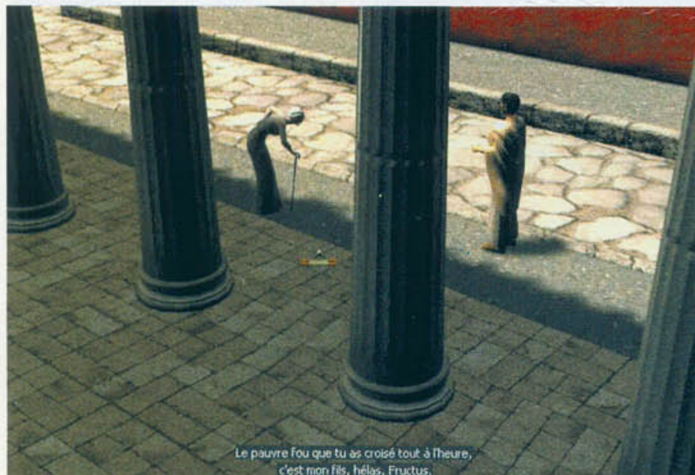
Întorcându-se dintr-o astfel de călătorie, exploratorul nostru descoperă cu stupoare că frumoasa sa soţie a dispărut. Realizând că este de negăsit, încercând totuşi să refuze cruda realitate, Blake îşi alină suferinţa prin lectura atentă a unor străvechi manuscrise pe care tocmai le adusese din proaspăta sa călătorie. Aici, descoperă o vrajă a zeiţei Ishtar, care poate că îl va ajuta să-şi recapete soţia. Dacă va reuşi să salveze trei reîncarnări anterioare ale soţiei sale, aparţinând unor epoci diferite, va reuşi să o readucă înapoi în prezent. Şi cum dragostea are o putere de neînvins, eroul nostru este gata de aventură. Odată rostite ultimele cuvinte ale vrăjii, este purtat înapoi în timp, în oraşul antic Pompei.

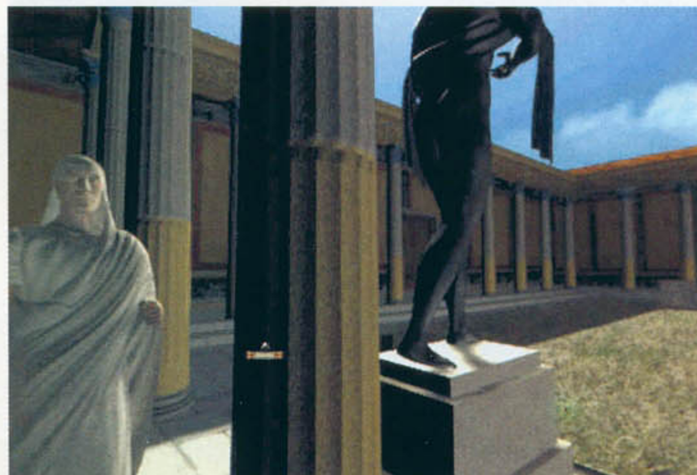
Iată-ne în pielea lui Blake, în anul 79 era noastră, la poalele celebrului Vezuviu. Oraşul mai are doar patru zile până la erupţia care îi va fi fatală. Numindu-se acum Hadrian, omul nostru trebuie ca într-un oraş străin, în care orice intrus este privit cu mare suspiciune şi poate oricând fi aruncat în spatele gratiilor, să o găsească pe Sophia, una dintre încarnările mult iubitei sale soţii, şi să o convingă să plece cât mai departe de pericolul iminent. Lucru deloc uşor de făcut, din cauza timpului extrem de scurt rămas şi piedicilor care le vor fi puse din partea diverşilor localnici.

...aventura...

Cam acesta este firul epic aflat la baza titlului nostru. O poveste extrem de captivantă, care poartă din acest punct de vedere amprenta inconfundabilă a celor de **Arxel Tribe.** Ceea ce este extrem de interesant este că producătorii au pus accentul în acest joc, al cărui titlu este evident *Pompei*, doar pe prima dintre aceste trei aventuri prin care trebuie să treacă personajul, lăsând loc pentru o continuare, sau chiar mai multe, într-un mod foarte original. Însă toată povestea aceasta ar fi fost foarte greu de dedus doar din filmuleţul de introducere al demo-ului pe care, cu atâta amabilitate, producătorii ni l-au pus la dispoziţie. Noroc cu press release-ul care ne-a oferit aceste informaţii.

Odată ajuns în Pompei, nu trebuie să pierzi nici o clipă. Trebuie să porneşti în căutarea Sophiei. Lucru deloc uşor de înfăptuit într-un oraş în care nimeni nu este dispus să comunice cu un străin. După îndelungi căutări, vom reuşi să dăm de urma frumoasei domnişoare. Credeţi că s-au terminat problemele? Nici vorbă! Persoana respectivă nici măcar nu ne cu-









noaşte. Trebuie muncă de convingere pentru ca ea să plece din oraş alături de un străin. Muncă pe care nu am avut ocazia să o duc, deoarece am avut la dispoziţie doar versiunea demo, după cum am mai spus.

Un rol deosebit de important pentru rezolvarea corectă a misterelor din oraşul care va pieri, îl au dialogurile. De fapt, acestea sunt vitale, şi o mare parte a jocului va îmbrăca forma dialogurilor, în care vor trebui atinse şi acele probleme care preocupă doar personajele cu care dialogăm, şi care nu ne interesează absolut deloc.

...şi aspectul

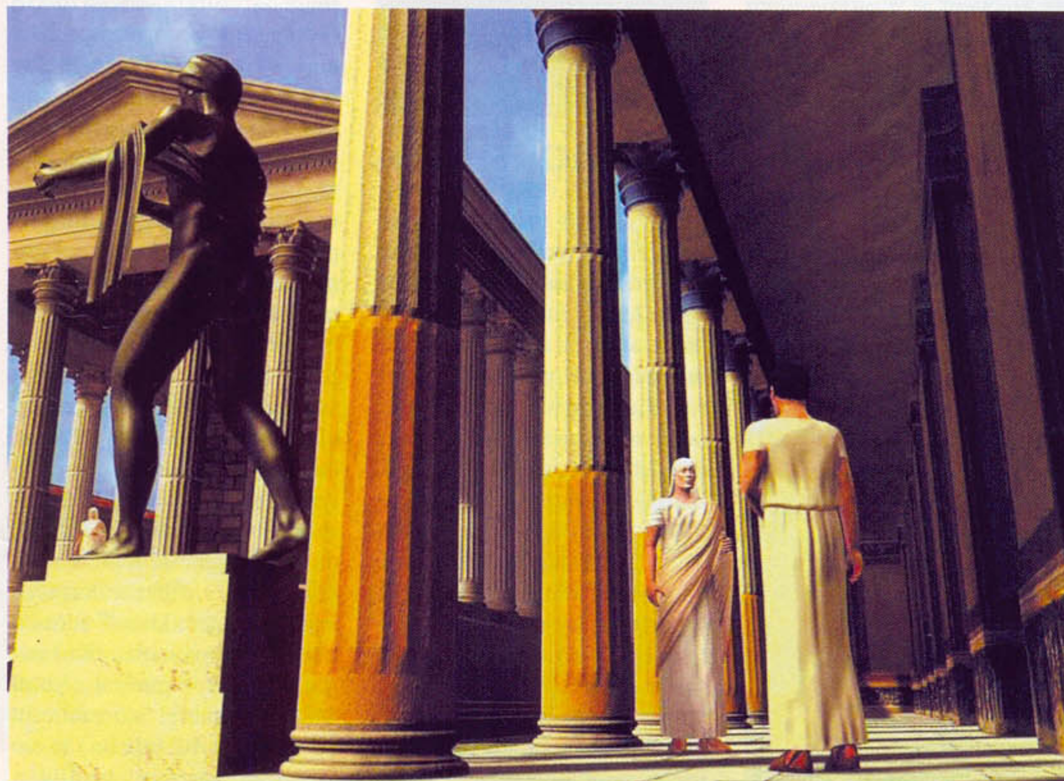
Este bine cunoscută calitatea cu care cei de la **Arxel Tribe** ne-au obişnuit în ceea ce priveşte aspectul grafic al producţiilor lor. *Pompei* nu iese din aceste tipare. O grafică extrem de reuşită, de un înalt nivel calitativ, care rulează fără nici un fel de probleme şi pe sistemele mai puţin performante. Clădirile din oraş sunt extrem de detaliat realizate, şi este păcat că producătorii nu ne-au acordat libertate deplină de mişcare, astfel încât să avem ocazia unică de a vizita în întregime oraşul. Cu toate acestea, ne putem bucura de destule artere pe care le vom putea admira dintr-o perspectivă care ne permite rotire în orice direcţie şi sub orice unghi a camerei de luat vederi.

Altfel stau lucrurile în momentele în care suntem angrenaţi în diferite dialoguri cu alte personaje. Camera de luat vederi nu mai este mobilă, şi nu putem decât să alegem una dintre replicile pe care le avem la dispoziţie pentru a putea continua.

Din punct de vedere al sunetelor – nimic de obiectat. Acestea redau atmosfera de oraş antic. Păsărelele cântă, oamenii forfotesc pe străduţe... Forfotesc numai sonor, deoarece nu se vede nici ţipenie, zici că ai nimerit într-un oraş fantomă. Lucru destul de ciudat.

Concluzia este că avem de-a face cu o producţie care ne





oferă posibilitatea de a cunoaşte atmosfera din oraşul demult apus, Pompei, construită pe acelaşi engine ca şi *China*, *Versailles* sau *Aztec*, căruia gamerul obişnuit, care nu are o slăbiciune pentru quest-uri sau adventure games nu poate decât să-i reproşeze îngrădirea libertăţii de mişcare.

Dr. Pepper

Date tehnice

Gen: Adventure
Producător: Arxel Tribe
Distribuitor: Cryo-Interactive
Sistem recomandat:
Procesor: P II 233 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Nu
Data apariţiei: Vara lui 2000

Martian Gothic: Unification



Am avut un vis aseară! Un vis plin de monştri, m-am trezit şi... ei „zâmbeau către mine”!

Ca urmare a primului pas pe un corp ceresc (Luna), omenirea şi-a dorit să meargă tot mai departe, către presupusele, dar nedescoperitele, bogăţii ale Planetei Roşii: Marte. A fost descoperit chiar şi un asteroid originând de pe Marte şi, după studierea lui s-au găsit dovezi ale vieţii pe această planetă. Singura problemă era că microorganismele erau mai vechi de 100 de milioane de ani! Pământenii au construit, pe suprafaţa bătrânului „zeu al războiului”, baza Vita (o bază permanentă de cercetare) şi... la un moment dat a intervenit TĂCEREA! Nici un semnal radio de urgenţă, nici o vorbă lansată în eter... nimic... nici măcar un ţipăt de ajutor! Pământul a trimis în misiunea Enigma (căci era cu adevărat o enigmă de ce nu mai răspundea baza Vita) una din cele mai bune echipe pentru a rezolva acest mister. I-au ales pe cei mai buni, iar TU îi vei conduce! Nu-i dezamăgi! Povestea este una dintre cele mai bune. Poate pentru că Stephen Marley, scriitor de science-fiction, este unul din cei care au lucrat la scenariul acestui joc. Povestea „curge” de la un capăt la altul fără a da semne de oboseală. Multe titluri au un start foarte bun, după care ritmul scade, astfel jocul devenind plictisitor, dar nu este cazul jocului de faţă! Toată lumea este obsedată în ziua de astăzi de termeni ca: „3D graphics”, „frames per second”. Trebuie să recunosc, încă de la început, că *Martian Gothic* nu are grafică dintre cele mai extraordinare, dar, atunci pun şi eu o întrebare. Cum ar fi un joc de tipul Action/Adventure fără puzzle-uri de calitate? Puzzle-urile din acest titlu le surclasează pe cele din *Resident Evil* sau *Alone in the Dark* (un exemplu elocvent ar fi puzzle-ul cu nitroglicerina, care mi-a dat migrene, dar ce fericit am fost când l-am rezolvat). După mulţi ani (prea mulţi poate) îmi aduc aminte de unul dintre cele mai frumoase jocuri pe care le-am jucat vreodată. Este vorba despre *The Day of The Tentacle* produs de liderii questurilor din acea perioadă: **Lucas Arts.** Acolo aveai trei prieteni separaţi de un experiment temporal care încercau să salveze lumea de la distrugere. În *Martian Gothic* vei face acelaşi lucru (salvezi lumea) dar membrii echipei tale vor fi separaţi de un lucru mult mai palpabil decât timpul: o bacterie!





Stay ALONE! Stay ALIVE!

Prima Directivă, şi ultimul mesaj transmis de pe Vita a fost: „Stay Alone! Stay Alive!” Echipa ta a urmat acest sfat şi au intrat în bază prin intrări diferite şi au avut parte de surprize, unele mici, altele mari cât o zi de post. Era ca şi cum toate coşmarele din viaţa lor au luat formă în această bază bântuită. Voci, ţipete inumane, sunet de paşi pe coridor, evenimente la superlativul normalului, şi toate acestea la miliarde de kilometri de ceea ce noi numim: CASĂ. De acum încolo depinde de tine ca să foloseşti cu succes abilităţile fiecărui membru al echipei Enigma, şi, poate, doar poate, vei reuşi să-ţi salvezi oamenii din mâna îngheţată a morţii. Pe lângă toate acestea, vei fi nevoit să pui cap la cap toate bucăţile de informaţie care se află împrăştiate prin bază şi dacă vei înţelege ce s-a întâmplat, vei reuşi să salvezi Pământul de la o moarte sigură.

Mission: Impossible

Misiunea Enigma este formată din trei membri: Diane Matlock (microbiologist – în traducere liberă „micbiologist”), Martin Karne (security – orice asemănare cu „băieţiicuochialbaştri” este pur întâmplătoare şi voită!) şi Kenzo Uji (infomesher – computer geek -ul anilor „douămiişiceva”). Ştiu că am pus-o pe fată prima, dar, să nu faci această greşeală şi în joc. Nu este extrem de rezistentă, însă va juca un rol important în rezolvarea anumitor puzzle-uri în bază, ea fiind singurul personaj care poate crea un antidot pentru Echipa Enigma. Pe măsură ce membrii echipei tale explorează întreaga bază, evenimente din ce în ce mai ciudate încep să se întâmple, ceea ce te va face să-ţi pui fireasca întrebare: „Oare am nimerit unde trebuia?”. Fiecare dintre cei trei este reţinut într-o anume parte a bazei deoarece uşile de tip „bulkhead” sunt închise, acest procedeu fiind iniţializat de computerul central MOOD (de altfel foarte reticent pe tot parcursul jocului) în cazul unui accident biologic.

Singura ta problemă, la începutul jocului, este să găseşti o soluţie să deschizi aceste uşi, dar nu înainte de a găsi şi câteva din „piesele grele" ale jocului (arme de foc şi muniţie) care te vor ajuta să stăpâneşti mica „pestilenţă" care a cuprins baza: membrii bazei Vita care sunt morţi, dar, printr-un ciudat concurs de împrejurări, la fiecare cinci minute se tot ridică de jos şi se agaţă de gâtul unuia din membri echipajului tău! Cât despre Trimorfi n-o să ai nici o problemă în a-i recunoaşte! Unul stă agăţat chiar în camera dinainte de Recyc Room şi nu ai vrea „nici măcar o bere să împarţi cu el", după cum afirmă Martin Karne, security officer (na că m-am documentat!). *Martian Gothic* oferă jucătorului posibilitatea de a controla simultan trei personaje ceea ce deschide o nouă dimensiune a jocului, astfel că după ridicarea uşilor de tip „bulkhead" va trebui să te gândeşti că poate... doar poate... vei avea nevoie de doi membri pentru a rezolva o anumită situaţie sau un puzzle.

Bacteria... m-a privit prin microscop!

Primul lucru pe care va trebui să-l faci, odată ajuns în bază, va fi să-i decontaminezi pe toţi trei membrii echipei. De fapt, această „de-contaminare" este o contaminare a fiecărui membru cu câte o bacterie diferită, şi, dacă doi din ei se vor apropia unul de altul (la mai puţine de 10 metri) atunci SAYONARA, procesul de „trimorfizare" va începe şi... vei vedea ce se întâmplă! Primul care va ieşi din Airlock este Kenzo care nu are nici o modalitate de a se apăra. Mergând prin coridoarele bazei Vita vei găsi doar cadavre pe jos. E de rău, frate! La o privire atentă, vei găsi un obiect care s-ar putea să-ţi folosească mai încolo. Este un fel de cheie. Mergi la uşă, o deschizi cu ajutorul acestei chei, foloseşti computerul din cameră şi asculţi un mesaj al unui membru din baza Vita. Când tocmai ai închis interfaţa computerului observi că pe patul din încăperea respectivă nu se mai află cadavrul, acesta venind spre tine. Cum Kenzo nu are nici un obiect asupra lui, cu care să se poată apăra, vei apela la o metodă destul de ruşinoasă, dar sănătoasă: FUGA. Această metodă o vei mai practica şi în alte situaţii în joc, fiind un mod foarte eficient de a-ţi conserva muniţia, care nu prea se găseşte din belşug prin bază. Punând cap la cap toate evenimentele, vei ajunge la o concluzie destul de neplăcută: baza Vita este bântuită de proprii membri care nu au alt „scop în viaţă" (care viaţă – că deja sunt morţi!) decât să sară-n cârca celor trei luându-le de fiecare dată câte un pic din preţioasa esenţă a vieţii: „ză blad" adicătelea sîngele!

Văzut, jucat... hmm... terminat!

M-am aşteptat ca membrii expediţiei să aibă calităţi diferite în ceea ce priveşte mânuirea unei arme de foc şi viteza de reacţie. Acelaşi lucru ar fi trebuit să-l facă şi Looking Glass în *System Shock 2*, nu l-a făcut, dar jocul tot a fost un hit! Hai să luăm un exemplu elocvent. Diane! Ea ar fi trebuit să tragă cel mai prost cu o armă de foc, dar să fie cea mai rapidă, adică să fugă cel mai repede, pe când Karne ar fi trebuit să tragă cel mai bine cu pistolul dar să fie foarte încet când se deplasează. Şi ar mai fi nişte diferenţe care i-ar fi dat jocului mai mult feeling făcându-l mult mai jucabil decât este. Am remarcat unele probleme ale jocului la dimensiunea „collision". De multe ori mi s-a întâmplat să trec printr-o uşă care tocmai se închidea sau să am un umăr într-un zid! Fiecare cameră îţi oferă câte un indiciu asupra a ceea ce ai putea să faci mai departe. Unghiul de vedere (3rd person) în joc este destul de util dar uneori îi lipseşte o poziţionare corectă. Cred că există destui gameri care nu sunt adepţii unui joc violent, de aceea în *Martian Gothic* le va fi mai greu un pic să adopte o postură mai furişă pentru că unghiul de vedere nu-ţi permite să vezi după colţ, aşa că nu ştii dacă zombie-ul s-a sculat sau este încă la podea, fapt care ţi-ar putea fi extrem de folositor în momentul în care ai dori să treci de el fără să „înfigi" câteva cuie în el (da, există în *Martian Gothic* şi nişte arme care trag cu cuie!). Deşi sistemul de salvare este cumva ciudat pentru un nouvenit în domeniul action/adventure-urilor, cred că este o idee bună ca să creezi puncte fixe în care să poţi accesa meniul de salvare (calculatoare împrăştiate în toată baza în care se află locaţii pentru salvare dar care sunt diferite la număr şi odată folosite nu se mai pot rescrie). Judecând după acest aspect aş putea spune că Martian Gothic te face să gândeşti de două ori înainte de a salva! Cum la început muniţia nu prea se găseşte, va trebui să improvizezi, să descoperi diferite modalităţi de a ocoli zombie, dar, când vei pune mâna pe o armă mai puternică, situaţia se va schimba radical! Spune-i (cu trăgaciul :)) unui zombie că ai Diabolus Machine Gun şi va fugi ca din puşcă, dacă nu, va adopta poziţia orizontală cât ai spune: *Martian Gothic!* Şi dacă tot am ajuns la arme de foc, hai să mai trântesc una „din puţul gândirii"! Deşi suntem în „douămiişiceva" se pare că arsenalul de foc nu prea a evoluat, iar denumirile armelor sunt cam hilare: Piccollo, Dillinger (m-a dus cu gândul la diligenţă) iar ca să obţii Diabolus Machine Gun treci prin nişte întâmplări demne de „Casa Bântuită VIII"! Kenzo va găsi o armă numită Psionara, pe care o poate folosi numai el! Cred că ar fi fost extraordinar pentru „gameplay" ca infomesher-ul Kenzo să poată folosi doar acest pistol, şi nici o altă armă de foc! Şi ... mie chiar mi-a plăcut faptul că în tot jocul stai foarte prost cu muniţia!



<Zvonerul de serviciu>

Am auzit un zvon cum că *Martian Gothic* va apărea şi pe platforma PSX. Dacă este aşa, cred că voi mai „bântui" încă o dată culoarele bazei Vita! Şi ...mai sunt sigur de un lucru. Sunt foarte nerăbdător să mă întorc pe Planeta Roşie (sau poate pe Venus - cine ştie ce le-o trece prin cap la băieţii de la **Creative Reality**) când va apărea Martian Gothic 2. De fapt, poate să fie pe oricare planetă, atâta timp cât „feeling-ul" va fi acelaşi: Hey, count me in! (are românu' o vorbă din strămoşi!)

— end of report —

K'shu

Date tehnice

Gen: action/adventure
Producător: Digital Reality
Distribuitor: Take 2 Interactive
Sistem recomandat:
Procesor: P II 266 MHz
Memorie: 32 MB RAM, DirectX 7.0
Accelerator 3D: Da
Multiplayer: Nu.

Nota LEVEL

Grafică:	**15/20**
Sunet:	**11/15**
Gameplay:	**26/30**
Feeling:	**16/20**
Impresie:	**09/10**
Storyline:	**5/5**
Total	**82**

KA52 - Team Alligator

Cerul plumburiu își schimbă nuanța, vântul se stârnește, soarele apune încet, orizontul se înroșește, un T72 explodează...

Se poate vorbi de o epocă de aur a simulatoarelor de elicopter. De la LHX încoace lucrurile au evoluat extrem de rapid. În doar câțiva ani am avut experiența covârșitoare a Comanche-ului (în special partea a treia), oferită de **No-**



Tutunul dăunează grav sănătății.

valogic. Cu toate acestea, firma în discuție a renunțat momentan la zbor și a început să se joace de-a *Delta Force*. Între timp, alte zeci de titluri s-au pogorât asupra gamerului, care a avut ocazia să încerce toată gama de „bondari": Apache, Hind, Hokum etc. De curând, **Simis**, companie al cărei nume a devenit cunoscut odată cu *Team Apache*, s-a decis să dea o lovitură concurenței și, alături de **GT Interactive,** a lansat *KA52 - Team Alligator*, un choper-sim destul de bine realizat. Spun „destul de bine" pentru că jocul în discuție nu e deloc scutit de erori. Mai mult, bug-urile sunt lăsate să rânjească pe ecran. Dar să nu mă pripesc și să dau mai întâi Cezarului ce-i al Cezarului.

Left engine start!

KA52 - Team Alligator oferă experiența războiului în două zone: Belarus și Tadjikistan. Ceea ce m-a impresionat a fost nu amplitudinea conflictului (care este de proporții fascinante, cu implicații mondiale, ca de altfel în fiecare simulator de acest gen), ci documentarea serioasă pe care au întreprins-o producătorii. Documentare înseamnă pagini întregi în care sunt descrise intrigile politice care au dus la război. Citind motivația conflictului din Belarus, mi-am dat seama cât de puțin știm despre ceea ce se întâmplă la doi pași și jumătate depărtare de România. Se mai



întâmplă să auzim la știri despre guverne interimare, constituții încălcate, naționaliști anti-democratici și, nu în ultimul rând, reconstituirea fostei Uniuni Sovietice. Acestea sunt ingrediente ale războiului. Pe scurt, Rusia nu mai suportă nesupunerea Belarusului și a Ucrainiei, așa că trimite forțe care să „liniștească" spiritele independente. Casus belli: suprimarea unor baze militare rusești de pe teritoriul Ucrainei „„împrumutate" de Rusia pe o durată de 25 de ani, de către forțele rebele. Acum, ofensiva se întinde din Letonia până în Crimeea. Totuși, Armata Roșie nu mai este cea din vremea lui Brejnev: proviziile se îneacă pe drum într-o mare de noroi, iar UN, NATO, OSCE și celelalte organizații internaționale ajută țările asaltate. Jucătorul intră în acțiune în Lituania, lângă Marea Baltică și trebuie să asigure dominația Rusiei în zonă.

În Tadjikistan lucrurile stau cu totul altfel. Se poate vorbi, ca de obicei, despre conflic-



Înțepat ca întotdeauna... Niciodată nu-l veți vedea altfel.



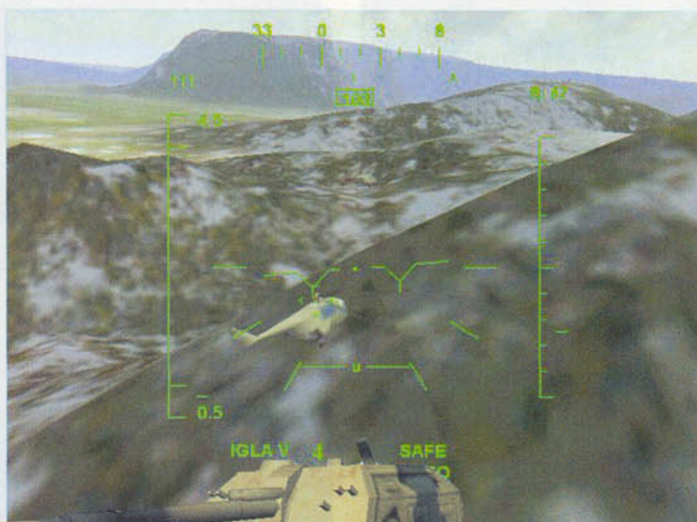
tul dintre Islam și ortodoxismul rusesc, dar nu e suficient: la mijloc sunt grupuri etnice, interese economice. La baza războiului internațional stă unul civil, în care islamiști radicali lansează atacuri teroriste, iar criminalii declarați (Sangak Safarov) au grad militar. Lucrurile se precipită când elemente ale armate afgane și ale Opoziției Tadjice Unite distrug câteva avanposturi ale Națiunilor Unite. Rusia oferă ajutor guvernului de la Dușanbe și ripostează imediat.

Un alt fel de elicopter

Ceea ce sare în ochiul de gamer la prima jucare a *KA52*-ului este forma elicopterului. În mod normal, orice elicopter, odată rămas fără elicea din coadă, scapă de sub control și începe să se învârtă în sensul imprimat de elicea principală. KA50-ul (și apoi KA52-ul) abordează un nou concept de design: două elice superioare, una învârtindu-se în sensul acelor de ceasornic, cealaltă în sens invers, fapt ce duce la echilibrarea aparatului. O diferență notabilă între modelul cu elice în coadă și KA52 este reacția la viraje executate la orizontală (paralel cu solul). KA52-ul merge paralel cu sine însuși o perioadă destul de îndelungată înainte de a-și schimba efectiv direcția de mers, pe când Comanche-ul, de pildă, se întoarce cu mult mai multă ușurință, chiar și la viteze mari.

La capitolul „realism" (cel mai important într-un simulator), *KA52 - Team Alligator* stă

destul de bine. În meniul de opţiuni pot fi setate mai multe elemente de veridicitate: Control Lag (efectul unei comenzi date elicopterului are loc cu întârziere), Realistic Ground Effect (reacţiile elicopterului în apropierea solului sunt mai apropiate de realitate), Realistic Stability şi Blade Stall (opţiune cunoscută încă din Comanche 3: blocarea elicelor la viteze mari). O altă setare care ar putea încânta pe unii este alegerea limbii ruse în locul englezei (aviz nostalgicilor). Asta poate duce la o îmbogăţire atmosferică semnificativă pentru joc, dar ar putea duce şi la conflicte în cadrul propriei echipe, din cauza lipsei acute de translatori (colegul rus nu va fi deloc încântat când îi veţi părăsi în mijlocul luptei, iar el vă cere de fapt să-i asiguraţi spatele).





Right engine failure!

Nu totul e roz în *KA52 - Team Alligator*. Producătorii susţin că au muncit din răsputeri să conceapă un AI serios, dar, ca de obicei, nu se prea vede (tot jocul de multiplayer este soluţia pentru cei hotărâţi să lupte cu adevărat). Ce-i drept, în joc este importantă direcţia din care atacaţi tancurile (care sunt vulnerabile în lateral şi spate), dar asta nu le-a făcut niciodată să se întoarcă cu faţa spre mine (cum ar fi logic) când vuiam ameninţător spre ele.

O altă bulină neagră (cu accente abisale) este modul în care se comportă jocul pe un sistem, aş spune eu, onorabil (P233 MHz, 64 MB, Voodoo Banshee cu 16 MB). Framerate-ul este sub orice critică, chiar şi la rezoluţii minime (640x 480, 16 bit), dacă nu sacrificaţi toată plăcerea jocului şi tăiaţi serios din aspectul grafic. Şi, dacă tot e vorba de aspectul grafic, bug-urile sunt în floare: peisajul este vizibil prin aparatura de bord, care clipeşte inexplicabil la încheieturi. Dar nu asta m-a întristat cel mai tare. La un moment dat mi-am dat seama că pot manevra elicopterul pe toate axele... la sol.... după ce am fost distrus!!!

E suficient să apeşi manşa joystick-ului pe direcţia „înainte" pentru a admira cum, candid, elicopterul fără elice şi coadă, învăluit de fum, se mişcă docil, scufundându-şi anumite părţi în dealul cu cinci muchii mai ascuţite decât răzătoarea Woerner (de fapt tot peisajul este o grămadă de poligoane mâzgălite cu texturi, printre care se numără şi un aşa-zis H2O îngheţat). De fapt vă puteţi plimba şi peste lacuri, văi, câmpii şi munţi, dar perioada de antrenament o veţi petrece în Siberia alături de un căpitan rus al cărui nume nu l-am putut înţelege. Aici apar mereu alte şi alte probleme. La un moment dat, căpitanul-instructor cere să îndreptaţi elicopterul spre vest, dar pe compas nu sunt trecute decât gradele (0-360), aşa că trebuie să vă daţi seama că vestul se află la 270 de grade, altfel îmbătrâniţi în faza de training. Oricum există riscul să vă crească părul prin cască în timpul antrenamentului, dat fiind faptul că explicaţiile instructorului ţin minute întregi şi, mai rău, nu se poate sări peste ele. Dacă nu reuşiţi să terminaţi misiunea în cauză, veţi fi obligaţi să mai ascultaţi totul, de la capăt (şi veţi ajunge experţi în arme ruseşti gen VIKHR – echivalentul Hellfire-ului şi IGLAV – echivalentul Sidewinder-ului). Dacă număraţi bug-urile pe care le-am amintit, înmulţiţi cu trei cifra obţinută şi, din nefericire, vă veţi apropia de realitatea din *KA52 - Team Alligator*.

Ijiect!

Asta veţi auzi ori de câte ori nu veţi dori să vă împrăştiaţi o dată cu elicopterul la contactul cu solul. Tot ce pot spune la final de articol este că



e păcat de filmele din joc (absolut superbe), pentru că jocul nu poate ridica nici o pretenţie serioasă (cum de altfel nici *Team Apache* n-a reuşit). Cu toate acestea, cunosc destui maniaci ai flight-sim-urilor care ar trece peste orice bug pentru a mai gust un strop de realitate pe ecran. Lor le este dedicat *KA52 - Team Alligator*.

Un ultim amănunt: cu ocazia sfârşitului de articol, mulţumesc (odată cu producătorii) tovarăşului V.I. Lenin pentru că a făcut posibilă apariţia acestui simulator.

Mike



Date tehnice

Gen: Choper-sim
Producător: Simis
Distribuitor: GT Interactive
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel. 01-3302375, Fax. 01-3306351
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-31476989, Fax: 01-3147699
Sistem recomandat:
Procesor: P 300 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Data apariţiei: Vara lui 2000

Nota LEVEL

Grafică:	10/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	22/30
Multiplayer:	05/05
Feeling:	14/20
Impresie:	07/10
Total	70

Review

Lemmings Revolution

Sunt mici şi neajutoraţi... fă-le ceva, pentru Dumnezeu, până nu cad în apa aia!



Aveam un Sinclair Spectrum... îmi plăcea la nebunie, iar printre zecile de casete fie pirat fie originale



de la mama lor din magazin era şi una mai aparte cu nişte omuleţi cu părul verde pe cutie... Zicea acolo Lemmings... l-am încercat şi mi-a plăcut... Cine avea să ştie că peste ani şi ani voi avea ocazia să scriu despre acele momente tocmai într-un articol despre ăia mici şi neajutoraţi...?

Acum par mai forţoşi puţin... parcă au mai multă culoare... da... iar părul ăla nu se mai flutură în vânt ca la început. Ştiu că Mike zicea că au o flegmă în cap... eh... nu mă pricep eu prea bine, dar atunci când erau complet 2D nu prea distingeai ce şi cum...

Revolution

Păi, cred că au apărut o grămadă de titluri cu numele Lemmings inclus... fie jocuri noi fie add-on-uri... La un moment dat apăruse şi o versiune 3D cu o grămadă de chestii noi pentru săracii de lemmings... tot felul de teleportoare, trambuline, catapulte, şi totul era complet 3D... am jucat... dar nu prea mi-a plăcut... desigur ideea era mişto şi faptul că puteai să vezi first



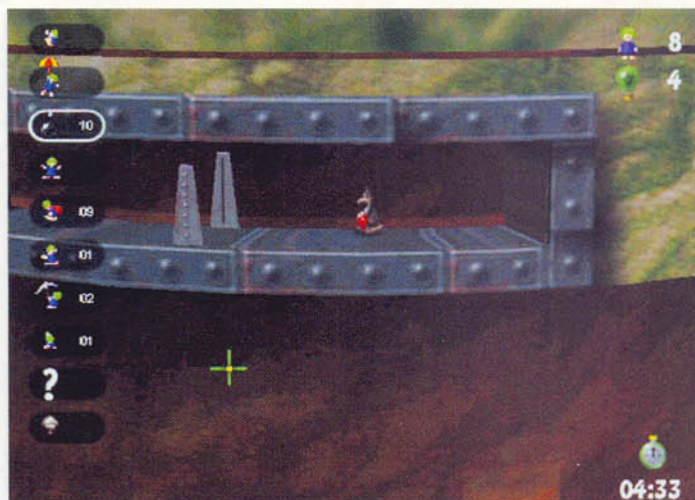
person... ce se întâmpla era ceva inovator pentru un joc Lemmings. Partea proastă era jucabilitatea... deşi puteai roti camera pe unde vroiai şi cum vroiai doar să vezi sub haina vreunui lemming – ca să te convingi că sunt şi fete şi băieţi, nu de alta – era foarte greu să dai comenzi piticilor şi să termini un nivel... ceva nu mergea bine şi era frustrant...

Ei bine, acum cei de la **Talonsoft** au pus osu' la treabă şi trebuie să recunosc că au făcut o treabă bună... Jocul este full 3D dar în acelaşi timp 2D. Cum naiba se poate chestia asta? Păi, simplu. Lemmings-ii sunt 3D la fel ca şi mediul înconjurător... nivelul este amplasat pe latura unui cilindru care dă senzaţia unui trunchi de copac, asta pentru atmosferă. Aşadar vă puteţi roti camera în jurul cilindrului pentru a vedea nivelul şi pe ăia micii. Partea bună este că o astfel de viziune face ca totul să se desfăşoare super uşor, fără să vă complicaţi în cazul în care trebuie să daţi vreo comandă. Puteţi pune pauză liniştiţi şi să vă holbaţi bine de tot la nivel... tot când este pauză puteţi da şi unele comenzi. Pentru a face totul mai uşor vă recomand să creaţi un traseu cu un lemming de la locul de start până la sfârşit şi apoi să daţi drumul la grosul lemmings-ilor.









Schimbări

Dacă la început lemmings-ii mergeau de nebuni iar voi trebuia să-i duceți la o portiță, acum va trebui să-i duceți la un balon pictat cu căpățâna unui lemming care după ce ați salvat tot ce se putea salva își va lua zborul. Dar nu la asta se rezumă totul... Vechile comenzi sunt încă prezente – cum ar fi săpatul sau construitul de scări – dar în același timp au apărut și niște comenzi mai noi: anti-gravitation... care îi va face pe omuleți să meargă cu fundul în sus și trampoline. Și nu vă agitați că mai este ceva nou. Lemmings-ii sau specializat puțin și au mai



evoluat astfel încât pe lângă lemmingul standard pe care-l cunosc cu toții au mai apărut două tipuri... Lemmingul de apă și cel de lavă... hai că parcă suntem pe Lemming Planet. După cum o spune și numele cele două tipuri de personaje noi pot merge pe apă respectiv lavă fără a păți nimic. Mișto, nu? Mda... Pare simplu, dar producătorii,



fiind mai perverși din fire au pus și o grămadă de obstacole noi, cum ar fi un crab care îi papă pe ăștia micii sau tot felul de țepușoare și prăpăstii.

În total sunt 100 de nivele... Mi-ar fi plăcut să mă dau mare că am ajuns și pe la ultimele nivele, dar vedeți voi... unele sunt... cum să spun... mai bine nu, că mă cenzurează ăștia dacă înjur... hai să zicem că sunt destul de grele. Și simți că-ți vine să-ți smulgi părul din cap... mă rog... dacă ești norocos... mie începuse să-mi albească la un moment dat... hehe.

Dar nu vă panicați... nivelele sunt pe grade de dificultate... încep de la cele mai banale și penibile în care învățați una alta și se termină cu niște nivele pentru Einstein – odihnească-se în pace!

Pentru cei cu tehnologia...

Grafica este drăguță, nu vă așteptați la cine știe ce pentru că la urma urmelor nu este vorba despre ochii voștri care să fie încântați, ci despre cerebelul vostru care trebuie să muncească. Oricum, culorile sunt bine alese și plăcute. Sunetele sunt și ele pe cât se poate de bune... nu sunt noi, revoluționare, și veți recunoaște vechile chițăituri scoase de pitici: „Oh no!" și alte alea. Pentru a face treaba voastră mai ușoară, eu zic să vă bucurați, căci există și posibilitatea de zoom... fără de care nici nu vreau să-mi imaginez ce ar fi fost. Cu un zoom puteți vedea care lemming face ce face și nu va trebui să dați comenzi la nimereală, cu atât mai mult cu cât ele sunt limitate... Ei bine, poate nu toate... dacă mai țineți minte e un butonel acolo care face pe toți oropsiții ăia cu păr verde să bubuie de mama focului... un self distruct de toată frumusețea.

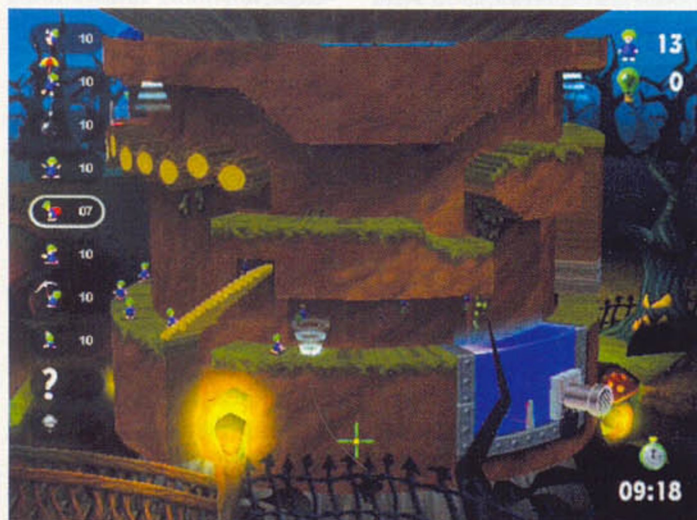
Măi, oameni buni, eu cred că ați citi destul, e cazul să puneți mâna pe mouse și să lăsați



promisiunile electorale de genul „Voi asfalta prăpastia în mod special pentru lemmingul X" și să vă apucați de fapte...

Mie mi-a plăcut jocul sincer să fiu...

ThE_eND



Date tehnice

Gen: Puzzle

Producător: Psygnosis

Distribuitor: TalonSoft

Sistem recomandat:

Procesor: P 266 MHz, MMX

Memorie: 64 MB RAM

Sistem: Win 95, Direct 3D

Nota LEVEL

Grafică:	**17/20**
Sunet:	**12/15**
Gameplay:	**27/30**
Feeling:	**19/20**
Multiplayer:	**05/05**
Impresie:	**08/10**
Total	**88**

Thief II
The Metal Age

„Luna tangentă la turn
Suie spre crucea din vîrf
Obrazul ei taciturn
Şi galben, de stîrv."

(Ana Blandiana - Luna tangentă)



Nu este cruce. Este o încrengătură savant complicată de antene, emiţători şi receptori de stranii comenzi şi mesaje radio (?), plase eterice ale unei intrigi cumplite ce învăluie pe nesimţite Oraşul. Palid, este obrazul Lunii, căci deasupra Oraşului se ridică fum şi praf. O nouă eră, a metalului lucrat fanatic şi industrial de către mecanişti, întunecă cerul, otrăveşte aerul, distruge flori şi arbori. Şi oameni.

Oameni tot mai înspăimântaţi de proporţiile pe care le capătă transformarea. Dacă a fost cândva, la hotarul dintre Întuneric şi venirea celui numit The Master Builder, o vârstă a lemnului, a pădurii adorate de păgâni, urmată de cea a pietrei lucrate cu slavă de către hammeriţi, iată că legea curgerii ciclurilor universale îşi face din nou simţită prezenţa. În cea mai sumbră formă a sa, a fierului, Era Metalului este adusă cu repeziciune asupra lumii de către mecanişti, sectă desprinsă din habotnicii hammeriţi. Sub conducerea abilă a lui Karras, iniţiatorul şi mentorul său spiritual, secta mecaniştilor devine în scurtă vreme un cult de sine stătător, puternic, cu mulţi adepţi şi simpatizanţi. Ciocanul a fost înlocuit de roata dinţată.

„Apoi se desprinde încet...

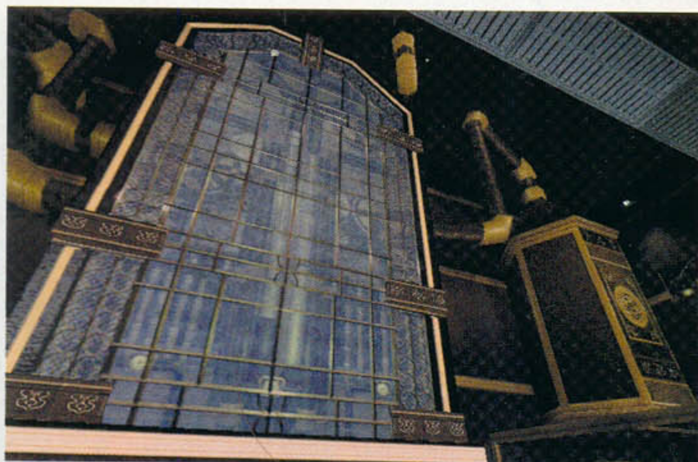
...Şi se prelinge piezişe/ Peste întinsul tibet/ De acoperişe."

Soră bună cu Luna, silueta lui Garret se profilează când e lumea mai dragă unei gărzi sau unui slujitor, venind din cele mai neaşteptate cotloane. Doar o fracţiune de secundă o poţi vedea, însă. Apoi, linişte şi întuneric. Era silueta lui Garret cu black jack - ul în mână ... Ca expert, Garret nu şi-ar fi putut permite să te ucidă, aşa că a preferat să -ţi administreze somniferul de plumb, miruindu-te pe după ceafă cu bătuţa grea a black jack-ului.

În ajutor, îi mai vin lui Garret şi niscai invenţii, cum sunt poţiunile pentru încetinirea căderii (inclusiv a părului, fireşte) şi de invizibilitate (10 secunde eşti de nevăzut, dar de auzit), o sferă de cercetare, ouăle de broască sălbatică şi săgeţile de viţă. Dacă cu poţiunile nu este nimic greu de înţeles, trebuie să vă lămuresc o ţâră, însă, despre celelalte noutăţi între sculele lui Garret.

După cum vă amintiţi, ochiul său drept a fost scos de către Trickster pentru a activa Talismanul Ochiului. În locul celui pierdut, la finalul *Thief - The Dark Project*, Păstrătorii (The Keepers) îi montează lui Garret un ochi mecanic. Ei bine, acest ochi poate comunica prin unde eterice (zic ei, unde radio spunem noi) cu o sferă mică ce conţine o cameră de luat vederi. Această sferă, Scouting Orb, va fi de mare folos – o arunci în locuri în care nu te poţi strecura din pricină că sunt prea luminoase, sau prea bine păzite. Ochiul mecanic va vedea tot ceea ce înregistrează sfera, aceasta putându-se roti cu o libertate de aproape 360°(pe toate direcţiile, furnizându-ţi informaţia necesară despre configuraţia locului şi gărzi. Ba chiar, o puteţi folosi ca să vă vedeţi pe voi înşivă în chipul lui Garret. Dacă o veţi recupera, Scouting Orb poate fi refolosită oricât aveţi nevoie.

Oul de broască sălbatică se aruncă către un oponent, se sparge la contactul cu podeaua, iar din el iese o ţupăitoare din acelea care ne explodau în faţă prin *Thief I*. Acum, ele vor fi aliaţii noştri, şi vor bubui pe lângă duşman, reducându-i serios din resurse, dacă este vorba de un robot, sau ucigându-l pe loc dacă este om. Cât despre săgeata de viţă, ea are rolul săgeţii cu frânghie (Rope Arrow), dar, spre deosebire de aceasta nu se fixează prin înfigere. Ci prin dezvoltarea instantanee a unor rădăcini de plantă căţărătoare, ceea face ca săgeata de viţă să nu „prindă" numai în lemn, dar şi în grilaje. Fiţi foarte atenţi la descoperirea acestor grilaje, şi la gestiunea săgeţilor de viţă, pentru că vă vor fi de foarte mare folos în ultimul nivel din *Thief II*.



Pline de roţi dinţate, maşinile mecaniştilor.

Fură! Dar...

Am fost surprins, dar nu prea mult, să constat din scrisorile unora dintre cititorii noştri că o parte dintre ei puneau foarte mult accentul pe ideea de hoţ şi furt, în pasiunea lor pentru seria Thief. Şi prea puţin pe restul elementelor din joc. Fraţilor, chiar dacă jocurile cu pricina se numesc Hoţ I şi II, nu aici stă marea şmecherie. Este mai mult decât grăitor în acest sens un filmuleţ despre lucrul la Thief II, aflat pe unul din CD-urile din pachetul Thief Gold. La vizionarea acelui trailer sare în ochi faptul că producătorii sunt suficient de nebuni, de ciudaţi dar şi de înţelepţi şi ingenioşi pentru a se fi dus mult mai departe cu gândul decât la o simplă biografie de tâlhar cu manieră.

Atâta doar că în Era Metalului, singura persoană care dovedeşte suficientă agerime, de mână dar mai ales de spirit, singurul a cărui intuiţie fenomenală poate despica un fir epic deseori prea încâlcit, singurul care îşi poate păstra capul atunci când alţii ar fi orbiţi de luciul aurului, sau întunecaţi la minte de cele mai stranii credinţe, singurul care aşază puritatea cinismului său în faţa fantomelor trecutului şi a promisiunilor întunecate ale viitorului, singurul astfel de om este un hoţ.

Iar dacă în *The Dark Project*, Garret a „ajutat" la retragerea în mit a unui zeu căruia îi trecuse vremea, lucrurile nu sunt mult diferite în *The Metal Age*. Karras, şeful spiritual al mecaniştilor, va face tot mai mulţi paşi spre o demenţă devastatoare, în calea căreia nu va rămâne nici un fel de scrupul. Nici o milă sau îngăduinţă nu va rezista în faţa paranoiei lui Karras, ce va dori să transforme lumea complet, într-un act ultim de adulaţie şi identificare cu The Master Builder. În acest scop, Karras va folosi toate mijlocele ştiinţei, studiind rămăşiţele vechii civilizaţii a Precursorilor (veţi ajunge din nou în „The Lost City"), dar şi inventând noi mijloace de subjugare a conştiinţei oamenilor, ce vor deveni slujitorii săi docili.



Locuri ciudate, întâlniri pe măsură.

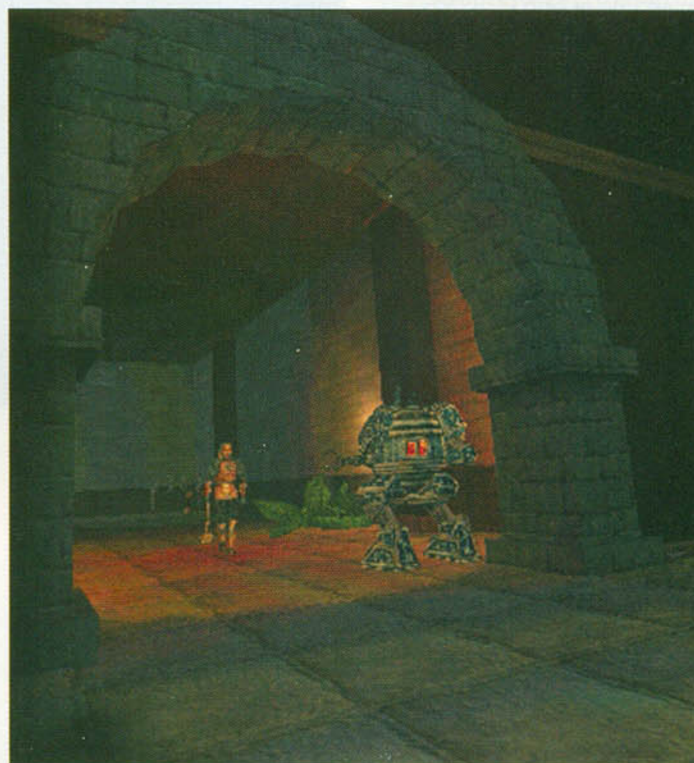
Căile pe care ştiinţa va face din oameni marionete în mâinile lui Karras sunt diferite, dar grăitoare pentru complexitatea ideii ce i-a călăuzit pe producători în conceperea seriei *Thief*. Atraşi de avantajele colaborării cu mecaniştii, ce le livrau slujitori mecanici, camere de supraveghere şi roboţi puternic înarmaţi, aristocraţia şi cei bogaţi vor face cu inconştienţă jocul şefului mecanist. Şi „organele de ordine" vor fi în mâinile lui, într-un amestec de corupţie şi justiţie nemaiîntâlnit până atunci. Marii tâlhari vor înfiltra poliţia, iar plevuşca răufăcătoare de pe străzi le va cădea victimă, ajungând până la urmă în laboratorul de experienţe al lui Karras. „All should hear the word of Karras!", repetă cu îndărătnicie dătătoare de fiori reci pe şira spinării, creaturile mecanice ale lui Karras. Şi, cu toate că de-a lungul jocului veţi putea auzi voci nemulţumite de felul în care au început să meargă lucrurile prin Oraş, nimeni nu face cu adevărat ceva ca să oprească nebunia şi crima devenite religie şi instituţie. Nimeni, în afara lui Garret.



În conacul lui Gervaisius, va trebui să descâlciţi o poveste cu câteva cadavre în plus. Pe lângă care garda, observaţi, trece suspect de impasibilă!!

... Să nu ucizi!

Totul pare la început normal. La fel ca în *The Dark Project*, şi în *Thief II* conţinutul primelor misiuni este rezumabil într-un titlu de compunere de clasa a III-a: „O zi din viaţa unui hoţ". Ici o răpire de fată (nu pentru uzul personal al lui Garret – la comanda clientului), colo compromiterea unui ofiţer de poliţie prin introducerea unor obiecte „fierbinţi" în biroul acestuia, apoi o fugă prin oraşul împânzit de gărzi care te caută, o vizită la propriul domiciliu bine păzit de poliţişti, o incursiune în satul păgânilor, de unde veţi ajunge să o întâlniţi pe vechea voastră cunoştinţă din *Thief - TDP* (numai că acum numele ei nu se mai scrie cu „c", ci cu „k"), spargerea unei bănci, furtul unor planuri de extremă importanţă ale lui Karras, călătoria cu un... (nu vă



Un robot mare tocmai îmi oferă punctul lui slab. Cel pătrat şi roşu.



Plouă, iar Looking Glass ne oferă un efect discret de fogging.

spun ce, pentru că surpriza a fost covârşitoare pentru mine), răpirea unui înalt ierarh mecanist dintr-un obiectiv foarte bine păzit, şi multe altele. Vreau să aveţi şi voi suprize, aşa că mă opresc aici. Cred că v-aţi dat seama că treptat, acţiunea se va încinge puternic iar firul povestirii se va transforma într-un adevărat cablu de înaltă tensiune. Şi totul se va desfăşura într-o curgere surprinzătoare a evenimentelor, „neaşteptatul" este cuvântul ce caracterizează cel mai bine *Thief - The Metal Age.* La capitolul imaginaţie, Looking Glass şi-au ataşat acum al n'şpelea dan la centura neagră de la brîu.

Iar neaşteptatul se manifestă inclusiv în ceea ce priveşte oponenţii şi dificultatea de a trece de ei în anumite locuri. Gărzile umane sunt mai agere, în special auditiv, şi plasate frecvent în aşa fel încât să se acopere reciproc. Agerimea gărzilor se mai manifestă şi prin faptul că uneori se vor apuca să reaprindă torţe sau lămpile mecaniste, pe care tocmai le-ai stins cu o săgeată de apă. Apoi, nu tocmai rar, veţi întâlni grupuri de câte trei sau chiar patru soldaţi, şi nu vă va fi uşor deloc, mai ales pe nivelul de dificultate Expert. Dar, parcă *Thief* merită jucat numai pe Expert, nu? Tot la capitolul fiinţe de sânge şi carne treceţi şi câteva din creaturile Trickster-ului - acestea pot fi însă ucise. Vă veţi întâlni cu ele, aşa cum veţi lua din nou contact cu magia şi mitul de inspiraţie druidică, şi nu vă va fi uşor cu nici unele. Mai ales când veţi fi ucişi de arbori vii...

Chiar dacă pe Porunca a VIII-a „Să nu furi" se dă lejer cu skip, ceea ce rămâne admirabil şi în *Thief II* este abilitatea producătorilor de a împăca cea de-a VI-a Poruncă „Să nu ucizi" cu setea de sânge şi apetitul pentru crimă al jucătorului. Se ajunge până acolo încât, în mijlocul unei porţiuni mari a jocului în care nu ai putut ucide nimic (ba chiar într-un loc nu ai avut voie nici măcar să foloseşti black jack-ul!), un individ cam terminat fizic te roagă să îl omori, pentru a-i curma suferinţele. Mai poţi ucide creaturile Trickster-ului, iar spre sfârşit te mai poţi detensiona nervos tăind cu sabia mecanişti ce au suferit „îmbunătăţiri", prin care Karras i-a scos practic din rândul oamenilor. Pe de altă parte, ţi se oferă şi ocazia de a evita folosirea forţei, prin mulţimea de coridoare secrete şi tuneluri colaterale ce pot fi aflate cu puţină agerime în fiecare nivel. La acest capitol, vă asigur că *Thief II* va mulţumi din plin pe orice jucător.



Camere de supraveghere mecaniste apără seifurile unei bănci.

Bestii de metal

Precum Trickster-ul, are şi Karras creaturile sale, născute din siluirea moralei de către omul de ştiinţă. Bastarzii rezultaţi sunt roboţi metalici, în două mărimi. Cei mici sunt buni pentru patrulare şi observaţie, dar neînarmaţi, spre deosebire de cei mari, care sunt dotaţi cu bombe cu gaz otrăvitor, pe care le aruncă cu o precizie mortală, fiind capabili, odată alertaţi, să te observe chiar şi în lumină foarte slabă. Singurele arme ce pot fi folosite împotriva acestor făcături de metal acţionate de un motor cu abur (!?) sunt săgeţile explozive şi minele (foarte greu de găsit), dar şi săgeţile cu apă. Acestea din urmă trebuie plasate cu exactitate în orificiul prin care focul motorului este alimentat cu aer – odată stins focul, robotul va fi dezactivat. Mai există însă o armă ce are efect împotriva roboţilor mari. Mă refer la prostia lor.

În nivelul cel mai crunt, ultimul din *Thief - The Metal Age,* la declanşarea alarmei, roboţi mari vor ieşi din nişte locaşuri din perete, pentru a te urmări. Dar, dacă stai aproape de marginea unui asemenea locaş din perete, robotul nu va ieşi din acesta. Ci va încerca să te lovească cu o bombă, chiar dacă arma lui îndreptată spre tine are un mic colţ de zid în



Hm, despre robotul păianjen v-am spus?

faţă. Bomba îl va lovi pe robot, iar o a doua îl va distruge complet. Astfel am reuşit să termin onorabil un nivel, ultimul, în care am năduşit abundent în faţa mulţimii de pericole căreia trebuie să îi faci faţă. Totuşi, dacă acest nou defect de colţ este un bug, sau o provocare a producătorilor de a fi noi mai isteţi, nu pot spune. Cu siguranţă, însă, nu mi s-a părut a scădea din frumuseţea jocului şi producţia proprie de adrenalină. Dimpotrivă.

Spuneam de alarmă... Cine credeţi că o declanşează? O cameră de luat vederi! Întreg jocul este plin de camere de luat vederi, produse de mecanişti. Acestea sunt aşezate în cele mai potrivite locuri pentru a supraveghea căi de acces, şi se rotesc în permanenţă acoperind

o cât mai mare suprafață de observație. Au doar două slăbiciuni. Una este încetineala cu care reacționează. Nu vă bazați prea mult pe ea, va trebui să treceți în fugă, chiar pe lângă cameră, și apoi să vă ascundeți bine, ori alarma va începe să zbârnâie și să dea din beculețe roșii. Al doilea punct slab este acela că toate camerele de supraveghere sunt controlate de la un pupitru de comandă. Eh, dar, dacă faceți în așa fel încât să descoperiți un astfel de pupitru, să ajungeți la el și să dezactivați camerele de luat vederi? Pentru a spori dificultatea jocului, deseori camerele de supraveghere sunt însoțite și de o santinelă mecanică fixă, ce se poate roti, țintindu-vă cu proiectile care ori lasă gaură, ori halesc din tine pe baza (sau acidul) unui gaz coroziv.

Foarte, foarte multe astfel de bestii de metal veți întâlni în *Thief II*. De ce? Cum vă spuneam mai înainte în acest articol, Karras domină clasa conducătoare a orașului prin tehnica mecanistă pe care o pune la dispoziția celor cu stare. Conacele și palatele din Oraș sunt împânzite de camere de supraveghere, de santinele mecanice și de roboți. Dar și de servitori stranii, cu fețe de cupru, din spatele cărora răzbat uneori lamentațiile unor suflete chinuite. Veți vedea câtă importanță vor avea până la urmă acești sărmani slujitori...

„Pășesc rar prin aer și-ascult,..."

Poate că nu este vorba tocmai de mersul prin aer, dar trebuie să recunoașteți, dacă ați jucat demo-ul de *Thief II*, că Garret se apleacă prea mult pe marginea unui acoperiș, atunci când privește în jos. Mă rog, cam aici se termină momentan cearta celor de la **Looking Glass** cu fizica. Pentru că, în ceea ce privește un anume domeniu al acesteia, acustica, Thief II este cu siguranță cel mai bine realizat joc, până în acest moment. Poziționarea tridimensională a sunetului este excelentă, dar asta nu ar fi nimic nou – DirectSound 3D este un API cu o oarecare vechime. Noutatea constă în aplicarea perfectă a facilităților audio oferite de EAX-ul celor de la Creative. Cu certitudine, *Thief* este un joc pentru care aveți nevoie de un SB Live! Value sau Player, cel puțin. Obstrucția și ocluzia, îmbunătățite mult în EAX 2.0, se vor face simțite și vor fi extrem de importante în gameplay. Obstrucția – un obstacol va face ca undele sonore să fie oprite, dar reflectate în restul mediului, ajungând până la voi indirect, ca ecou. Ocluzia – un perete de piatră sau o ușă de metal nu vor lăsa sunetul să treacă. Deschide însă ușa și vei auzi pașii gărzilor sau bubuitul tălpilor roboților. Printr-o ușă, sau printr-un perete din lemn, însă, sunetul va trece atenuat, dând o cantitate suplimentară de informație jucătorului, dar și senzația de realism acustic. Întregită magistral de reverberația incintelor mari, specifice goticului, pe care le veți întâlni în nivelele din *Thief II*.

Ăăăă, dar cearta celor de la Looking Glass cu fizica se reia când vine vorba de lumină. Un bug stânjenitor a fost observat în *Thief - TDP*, și iată că ne întâlnim cu el și în *Thief II*. Dacă într-o cameră este aprinsă o lampă, iar coridorul spre care dă ușa camerei este întunecat, la deschiderea ușii nu se va proiecta lumină și în coridor. Lumina nu va ajunge din cameră în coridor, ca și cum fotonii s-ar opri în pragul ușii, fluierând și spărgând în sictir bomboane agricole între dinți, profitând de faptul că fizica atomică este moartă în cotețul celor de la **Looking Glass.** Și pentru că tot vorbeam de bazele fizicii, cum naiba este posibil ca o gardă umană să treacă printr-un un robot, sau chiar un robot să treacă printr-un robot? Dacă ești ager, în acest ultim caz profiți repede de ocazie și trimiți spre cei doi roboți contopiți o săgeată explozivă – pur și simplu vei ochi doi iepuri dintr-o lovitură!



Mă reped spre finalul acestui articol, dându-vă încă un sfat, prilej să mai dezvălui o margine a secretului ce trebuie descoperit încetul cu încetul în joc. În ultimul nivel va trebui să fabricați anumite componente mecanice, folosind mașinile-unelte ale lui Karras. Fiți atenți, dacă nu puteți să aruncați o anumită piesă într-o mașină, încercați cu tasta „R" și veți reuși. Celelalte componente vor putea fi aruncate în cuvele mașinilor cu un simplu clic dreapta, dar atenție și la acestea! La unele mașini merge să pui mai multe componente deodată în cuve sau bazine, iar apoi să tragi de mai multe ori de manetă ca să obții produsele prelucrate. La altele însă, arunci piesa de prelucrat în cuvă, apoi apeși butonul mașinii, și tot așa, pe rând piesă cu piesă, pentru că altfel componentele aruncate la grămadă în cuve nu mai pot fi recuperate.

Dar, *„mă fac că nu bag în seamă/ felul cum picură-n mine/ clipa de care mi-e teamă/ și-atât de rușine"*. Clipa adevărului despre erorile din joc, și rușine de rușinea producătorilor care au scăpat în Thief câteva bug-uri penibile, dar nu foarte multe și nici importante, peste care, încă, se poate trece cu vederea. Pentru că *Thief - The Metal Age* este o construcție monumentală, fascinantă în întregul său, fie că este vorba de atmosferă, de story, de complexitatea nivelelor sau de subtilele inserții ezoterice ale celor de la **Looking Glass.** Pe lângă impresia că oferă aceeași rejucabilitate ca și în cazul *Thief -TDP* (pe care l-am terminat de patru ori pe Expert), *Thief - The Metal Age* te lasă în suflet cu aceeași stare de seninătate ușor istovită. Fiindcă, încă o dată, îi puteți da ocazia lui Garret să pună soarta lumii pe făgașul bunului simț, al unei șanse pentru viitor. Poate chiar pentru un viitor Thief III. Până atunci, în serile cu clar de lună, nerăbdarea îmi joacă feste, și mi se năzare din întuneric că umbra piezișă a lui Garret,

„Răsfrîntă din cînd în cînd
De cîte-o fereastră
Se-oprește abia tremurînd
Pe casa noastră."

Marius Ghinea

Notă. Pe parcursul acestui articol am folosit citate din poezia „Luna Tangentă", apărută în 1981 la editura Albatros, în volumul „Ochiul de greier" al Anei Blandiana. Fie aceste pătrunderi poetice, ca un adaos neașteptat la dimensiunea creatoare a ființei poetei.

Date tehnice

Gen: Stealth & Adventure 1st person
Producător: Looking Glass
Distribuitor: Eidos Interactive
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel. 01-3302375, Fax. 01-3306351
Sistem recomandat:
Procesor: P II 300 MHz, MMX
Memorie: 64 MB RAM
Sistem: Win 95, Direct 3D, EAX

Nota LEVEL

Grafică:	16/20
Sunet:	15/15
Gameplay:	28/30
Feeling:	20/20
Storyline:	5/05
Impresie:	10/10
Total	94



<fringe> = subst. 1. franjuri. 2. breton. 3. margine

Tachyon: Franjurii sau Tachyon: Bretonul sau Tachion: Marginea. Eu unul am optat pentru ultima variantă!

În *Tachyon: The Fringe,* Universul este un pic diferit de ceea ce știm noi. Coloniile Mărginașe se războiesc cu Marile Companii, iar acest conflict are un singur scop: RESURSELE. Altfel s-ar fi bătut pentru putere politică, supremație etc. Alegeți voi! Ceea ce este foarte important este că s-au creat premisele unui „storyline". Nu mai caut în dicționar că cine știe peste ce dau și la acest cuvânt! Buun... avem: una bucată erou principal, una bucată poveste, una bucată engine performant (este singurul aspect asupra căruia n-am nici un reproș) și una bucată joystick (la fel fără de reproș - Microsoft Sidewinder PRO). Le tăiem bucățele mici, le amestecăm într-un recipient și... gata jocul! De aici încolo povestea de bază este: alegi o misiune, zbori, distrugi toate navele „vrăjmașe", te întorci la bază (aici jucătorul va lua o pauză de suc sau alte necesități) după care... nici n-apucă sărăcuțul de Jake să se odihnească și el un pic pentru că datoria-l cheamă în focul luptei din vidul spațial. O singură problemă am și eu! Cum arde „focul luptei" până vine Jake, pentru că după câte știam eu focul are nevoie de oxigen pentru a se întreține, or, parcă eram în spațiu! Hmm ... cred că este o subtilitate de „engine" pe care n-am remarcat-o eu.

Motivul

Eroul principal este Jake Logan, un mercenar care lucrează pentru cel care plătește mai mult. La începutul jocului veți avea posibilitatea de a alege de care parte să duceți lupta. În funcție de alegerea voastră povestea va fi diferită. Armele, navele și îmbunătățirile vor fi și ele diferite, tot în funcție de facțiunea aleasă la începutul jocului. În Tachyon distanțele enorme din spațiu se traversează cu ajutorul unor porți, care vor teleporta jucătorul dintr-un sector al spațiului într-altul. Totuși, aceste porți spațiale funcționează cu niște resurse, care, de fapt, sunt sursa conflictului pomenit mai devreme. Accesarea acestor porți este automată, dar se poate face numai după ce toți inamicii au fost distruși. Selectați poarta prin care vreți să zburați, apăsați tasta A și ... cam asta este tot. Acest Modus Operandi mi-a adus aminte de celebrul *Wing Commander* sau, de ce nu, chiar de *Privateer*, dar *Tachyon* nu oferă nici X% (unde X aparține intervalului 1-10) din feeling-ul oferit de primele două titluri menționate anterior.

Critici

Deși este un joc simplu de mânuit (nu are foarte multe taste pe care trebuie să le apeși în timpul luptei), implementarea „force feedback"-ului nu mi s-a părut extraordinară, singurul titlu în care un force feedback mi-a creat adevărate probleme fiind *X-Wing: Alliance*. O abilitate, foarte apreciată (de mine) în acest joc, este slide-ul, adică nava va continua să meargă într-o direcție în timp ce jucătorul se va putea roti. Această facilitate își arată cu adevărat utilitatea atunci când veți fi urmăriți de o navă inamică și... să vedeți surpriză pe fața pilo-





tului inamic când veți întoarce nava cu botul spre el, dar va continua să meargă în direcția inițială. Nu seamănă deloc cu strafe-ul clasic pe care-l știm cu toții în shooter-e, adică pasul în lateral, dar nu văd cum o navă spațială ar fi putut să pășească în lateral! Toate acestea, și multe alte aspecte, mă fac să afirm că *Tachyon* este mai mult un „space-shooter" decât un simulator spațial. Este drept că aspectul grafic se vrea a fi la superlativ. *Tachyon* va funcționa la randamentul optim cu o placă 3D performantă (GeForce, TNT, Vanta etc), engine-ul fiind creat special pentru a suporta modul 3D. În timpul jocului veți avea posibilitatea de a admira stații spațiale enorme, să escortați nave comerciale măsurând mai mulți kilometri în lungime față de care nava voastră va părea o mică gâză! Așa spun producătorii!





Eu spun că are probleme și că grafica nu este realistă deoarece am observat: probleme cu texturile, efectele de lumină sunt folosite prost iar anti-alasing-ul lipsește cu desăvârșire.

Totuși, departe de mine gândul să-i răpesc acestui titlu una din aspectele lui principale, poate chiar singura. Și anume exploziile care în acest joc seamănă cu niște explozii reale. Este foarte adevărat că nimeni dintre noi nu știe cum arată o explozie în spațiu dar ...

Și dacă suntem la capitolul critici vehemente, ar mai fi de spus ceva și despre engine, care suferă grav de boala „collision". Să vezi ce frumos trec una prin cealaltă navele controlate de AI! Ce mai, o minunăție!

Upgrade

Când nu vă veți lupta, veți avea posibilitatea de a contracta noi misiuni, să citiți știrile galactice, și, cel mai important lucru, să vă îmbunătățiți nava sau să cumpărați alta. Întreținerea și uprade-urile la navă se fac foarte simplu prin metoda „drag&drop". O altă facilitate, dar deloc inovativă, este că veți putea angaja coechipieri care să vă ajute la ducerea la capăt a unei misiuni, dar nu vă recomand acest lucru. Suma primită la îndeplinirea misiunii va fi mult prea mică în comparație cu ajutorul oferit de acești „wingmeni", care se vor comporta conform AI-ului calculatorului, și, s-ar putea să aveți neplăcuta surpriză să constatați că a fugit coechipierul din luptă. Deși navele au niște indicatoare de agilitate (care ar trebui să le diferențieze una de cealaltă), nu am observat nici o diferență între ratele de întoarcere, iar, indiferent de facțiunea pe care o veți alege navele sunt la fel, doar cu foarte mici diferențe.

Modulul de multiplayer a fost implementat și în acest titlu, dar fără prea mare succes. Cei care au jucat *Allegiance*, care a fost creat spacial pentru multiplayer, nu vor regăsi în *Tachyon* nici o mică parte din ceea ce le-a oferit *Allegiance*. Totuși, se poate juca online pe serverele NovaWorld, dar cum conexiunile la noi nu sunt stabile... mai bine single player!

Primul lucru pe care un gamer îl va căuta la un simulator spațial va fi aspectul grafic excepțional. Exemple de jocuri cu un aspect grafic extraordinar: *Descent Freespace 2, Wing Commander IV* (care la vremea lui a rupt gura târgului), și, de ce nu, *X-Beyond the Frontier*. Din păcate, *Tachyon: The Fringe* nu se înscrie în această categorie! Sfârșitul jocului nu știu care este (spre marea mea rușine!), dar cred că există două posibilități: se termină resursele și se opresc porțile (deci nu veți mai putea zbura), ori vă veți lupta atât de mult încât la momentul când vor fi destul resurse veți observa că personajul a îmbătrânit și trebuie să iasă





la pensie (iarăși nu veți mai putea zbura). Ce concluzie ar trebui să trageți voi din aceste cuvinte înțelepte? Nu știu, dar eu o să mă mulțumesc să aștept *Freelancer*, sau, până atunci, să joc *Starlancer*.

K'shu

Nota LEVEL

Grafică:	11/20
Sunet:	08/15
Gameplay:	21/30
Multiplayer:	02/05
Feeling:	13/20
Impresie:	06/10
Total	71

Date tehnice

Gen: Space Sim
Producător: Novalogic
Distribuitor: Novalogic
Ofertant: BEST Computers
Tel. 01-3147698, fax. 01-3147699
Sistem recomandat:
Procesor: P II 300 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Multiplayer: Da
Accelerare 3D: Da

Starlancer

Băiete... ești aici ca să lupți, nu ca să pui întrebări!

Ca o avanpremieră a mult mai ambițiosului lor proiect, *Freelancer*, băieții de la **Digital Anvil** s-au gândit să ne mai amăgească un pic cu un alt joc din același gen, *Starlancer*. Un joc făcut „ca la carte", având în spate niște specialiști asemeni celor care ne-au adus *Wing Commander* și *Privateer*. Dar asta nu este întotdeauna rețeta succesului, eu unul nefiind foarte impresionat de joc... de ce? Păi, citiți...

Ceva nou... neah

Intriga jocului este sublimă, dar lipsește cu desăvârșire. Ești aruncat în mijlocul unei lupte între forțele Aliate și cele ale Coaliției, cu singura explicație că Binele trebuie să învingă Răul... Surprinzător, nici urmă de extratereștrii în cele două tabere combatante, forțele Aliate fiind formate din atât de cunoscuții americani, englezi și alți capitaliști, în timp ce Coaliția urmează o ideologie ceva mai roșie. Cu toate că acest scenariu nu m-a impresionat cu nimica, desfășurarea ulterioară a story-line-ului m-a umplut de respect. Nu este vorba neapărat despre ce se întâmplă, ci mai ales cum se întâmplă, povestea jocului excelând la capitolul dinamism. Și asta pentru că misiunile din Starlancer sunt flexibile, majoritatea obiectivelor apărând în timpul jocului efectiv, ceea ce îți dă sentimentul că tu, jucătorul, participi la crearea poveștii.

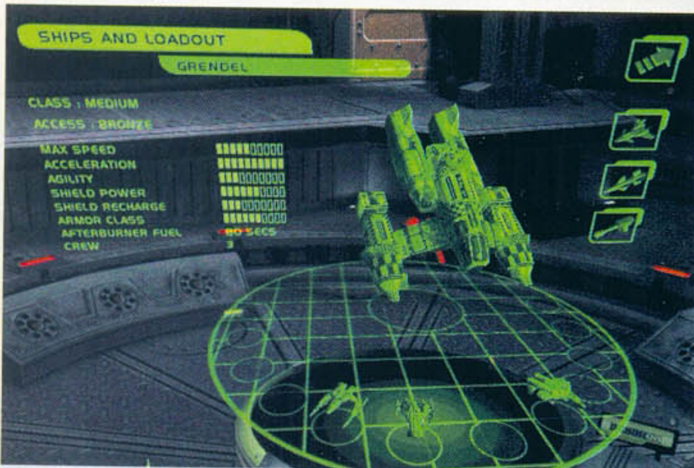


De asemenea, misiunile cu toate că nu complexe, tind să devină dificile din cauza mărimii acestora și a imposibilității de a salva în timpul jocului. În rest, inamicii nu sunt o mare problemă pentru că navele tale sunt incomparabil mai rezistente decât ale lor. Nici prin AI nu excelează piloții inamici, dar până la urmă, nici ai tăi nu se descurcă mai bine mai ales la calcularea traiectoriei navei și poți avea deseori surpriza de a vedea două nave izbindu-se una de cealaltă fără să schițeze vreo manevră de evitare a coliziunii. Apropo de misiuni, ele se împart în două sau mai multe submisiuni, trecerea de la una la alta făcându-se prin hyper-spațiu, ceea ce îți va aduce la un moment dat câteva surprize...

Dacă povestea mi-a displăcut în primul moment, grafica jocului m-a impresionat de la început. Jocul arată foarte bine, deși duce lipsă de diversitate la capitolul texturi și design al navelor. Navele capitale din joc nu impresionează prin mărime sau design, devenind de-a dreptul monotone la un moment dat. La fel și la navele de luptă, designul lor este destul de bon-



doc, iar diferența dintre cele câteva nave pe care le poți folosi nu este sesizabilă. S-a acordat însă o mare atenție detaliilor,



Design-ul navelor îți merge la inima



Nava mare, țintă ușoară









resturile carbonizate ale unei nave capitale mai prezentând ici, colo câteva scăpări de electricitate, printre resturile unei nave distruse vei putea găsi şi corpul nefericitului pilot plutind lin prin spaţiu etc.

Sunetul este o altă bucată din joc care nu dezamăgeşte... acuma nu ştiu cum ar trebui să sune explozia unei nave după impactul acesteia cu o rachetă Jackhammer, dar în Starlancer totul este cât se poate de credibil (cu toate că : „Dacă luptele se petrec în vid nu există sunet!" – Marius Ghinea). O altă bilă albă este muzica din timpul misiunilor, un soundtrack antrenant şi cu influenţe militare, foarte potrivit acţiunii furioase din joc... Pe lângă asta, în timpul jocului îţi poţi auzi atât aliaţii cât şi inamicii înjurând, ţipând, glumind şi asta împinge mult feeling-ul jocului.

Gameplay

Acţiunea jocului este intensă, jucătorul fiind implicat de cele mai multe ori în dog-fight-uri pe moarte şi pe viaţă, în timp ce în jurul lui se duce o bătălie de anvergură. De multe ori vei intra în luptă chiar în mijlocul bătăliei, imaginea câmpului de luptă fiind impresionantă : un mare număr de nave luptându-se în jurul tău, resturi carbonizate plutind printre ele, peste tot în jur urme de torpile, razele tunurilor laser... frumos.







Ceea ce trage în jos rău de tot la gameplay este greutatea cu care reuşeşti să îţi localizezi ţintele principale, în special când ai de apărat o navă aliată, şi o să te trezeşti deseori după ce ai fugărit un ruski jumate de spaţiu că te-ai cam pierdut de obiectivul principal care se dă de ceasul morţii încercând să te cheme în apărarea sa. Aşa că mai bine eşti precaut şi te gândeşti de două ori înainte să porneşti în urmărirea unei nave inamice, altfel rişti să iei misiunea de la început.

De asemenea, fiţi atenţi la obiectivele misiunii şi nu săriţi cu o salvă de rachete asupra unei nave capitale când trebuie să o capturezi, un pic de foc concentrat asupra punctelor mai sensibile (motoare, scuturi) făcând mai bine treaba. Apropo de navele capitale, dacă la navele de luptă mai treacă, meargă uşurinţa cu care le distrugi, mi se pare total nerealist ca ditamai nava să explodeze cu uşurinţa după ce ai tras două rachete în ea...

Ultima impresie

Cu toate că duce lipsă de idei noi, cele prezente în joc sunt foarte bine realizate, cu mult profesionalism. Tocmai de aceea, lipsa inovaţiilor nu împiedică jocul să fie unul bun, pe care îl joci cu înverşunare şi plăcere... mai ales pe un joystick mai răsărit (vă recomand să-l încercaţi pe un joystick cu force feedback, e excelent).

End of transmision...

Mitza



Grafica, eye-candy de nota 10

Date tehnice

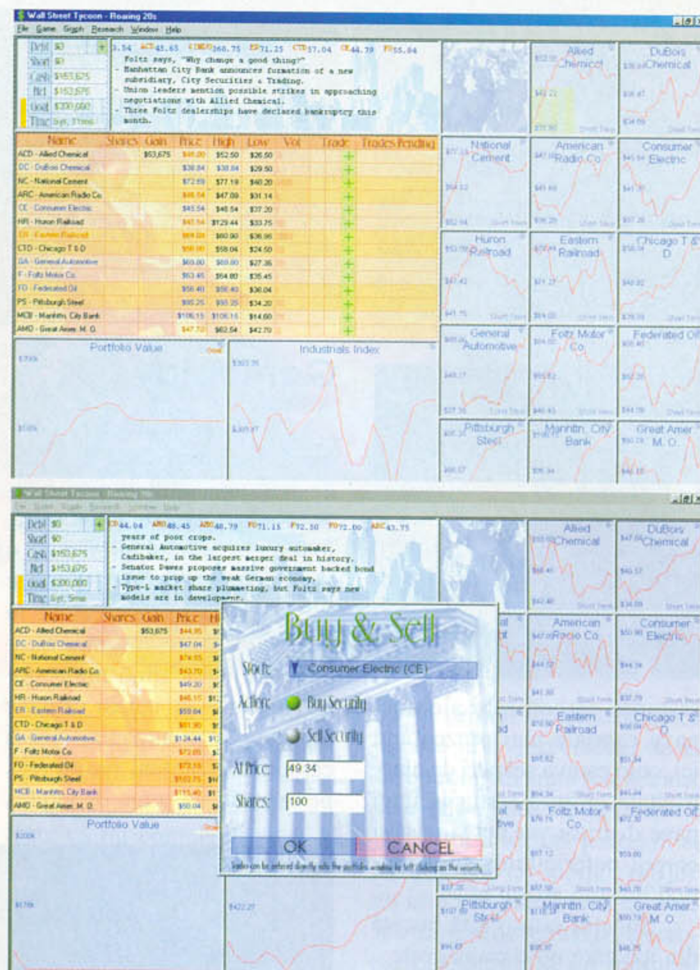
Gen: Space Sim
Producător: Digital Envil
Distribuitor: Microsoft
Sistem recomandat:
Procesor: P II 300 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Joystick: Opţional
Accelerare 3D: Da

Nota LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	22/30
Storyline:	03/05
Feeling:	10/20
Impresie:	07/10
Total	72

Wall Street Tycoon

Cea mai terifiantă junglă de pe suprafața Terrei



Începutul secolului XX a fost dominat de către două mituri importante: gangsterii și bursa. Amândouă au creat vise, au inspirat filme și spectacole pe Broadway, au salvat sau au distrus vieți. Wall Street a devenit pentru întreaga lume paradisul sau infernul, o junglă în care doar cei puternici pot supraviețui. Infarcturi, lacrimi, sinucideri, explozii de bucurie sunt elemente ce le întâlneai deseori în sălile bursei. Uite că am ajuns la sfârșitul acestui secol și dacă mitul gangsterilor a cam început să pălească, bursa în schimb este din ce în ce mai puternică atrăgând „șacali" din ce în ce mai avizi și mai șireți.

Bani albi, bani negri, bani verzi

Românul a știut dintotdeauna să fie un întreprinzător, chiar dacă nu unul foarte înțelept (vezi Caritas etc.), însă l-a cam strâns inima când a fost vorba să intre în acea cușcă de lei care se numește Wall Street. E. Briscoe Rodgers, probabil unul dintre acei nebuni care și-au riscat viața și nervii pe acolo, s-a gândit și la cei mai slabi de îngeri. A muncit omul și a reușit să realizeze un simulator de bursă, *Wall Street Tycoon*, pe care mai apoi l-a vândut companiei franceze **UbiSoft.** Și uite așa tot omul își poate încerca norocul la bursă, de acasă comod, din fotoliu și fără prea multe palpitații sau Distonocalm. Păi, dacă nu-și riscă averea, casa, mașina normal că nici dureri de cap nu are. *Wall Street Tycoon* este un simulator de bursă destul de realist. De ce numai destul? Fiindcă, așa cum afirma și creatorul lui, mecanismul de funcționare al acestei burse virtuale a fost oarecum simplificat. Pe lângă aceasta, jocul are și un mic filmuleț cu rol de tutorial pentru a fi sigur că absolut toți ne vom descurca în această junglă de informații.

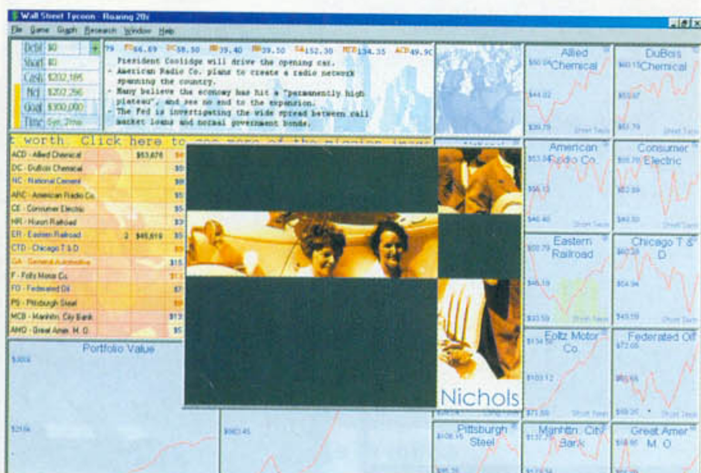
Dureri de deget

Dacă nu vom avea dureri de cap, în mod cert vom avea dureri la deget datorate multitudinii și vitezei click-urilor. Ca în orice bursă, regula de bază este cumpără ieftin și vinde scump. Prețurile urcă și coboară cu o repeziciune uimitoare, alimentate din plin de evenimentele sau zvonurile de pe piață. Tocmai de aceea va trebui să ne mișcăm rapid, să riscăm, într-un cuvânt să mirosim banii. În rest, cum am mai spus, este un festival de clicuri prin care să încercăm să adunăm cât mai mulți verzișori.

Tehnic, multe nu sunt de spus. Sunet nu există și, sincer, nici nu-i simțeam nevoia. Interfața este cât se poate de simplă și intuitivă dintr-un left-click sau right-click ai acces la toate acțiunile. Mai greu va fi să te descurci prin multitudinea de grafice, numere și informații cu care ți se umple ecranul. Punctul de rezistență al lui *Wall Street Tycoon* este constituit probabil de scenariile oferite, în care pus într-o anumită perioadă (cu condițiile economice și companiile specifice) și într-un timp delimitat trebuie să atingi pe rând anumite obiective. Obiective impropriu spus, deoarece ele sunt de fapt diverse praguri de bogăție, pentru ca în final să primești marele premiu.

Acestea fiind spuse, închei aici reportajul meu de pe cea mai adulată și urâtă stradă din lume, urându-vă multă baftă dacă veți îndrăzni să călcați pe aici.

Claude



Date tehnice

Gen: Simulator bursă
Producător: Briscoe Rodgers
Distribuitor: Ubisoft Entertainment
Ofertant: Ubisoft România
Tel. 01-2316769, fax. 01-2316766
Sistem recomandat:
Procesor: P133, 16 MB RAM
Multiplayer: Da
Accelerare 3D: Nu

Nota LEVEL

Grafică:	10/20
Sunet:	0/15
Gameplay:	27/30
Multiplayer:	04/05
Feeling:	18/20
Impresie:	8/10
Total	67



Târg Internațional pentru Tehnologia Informației, Comunicații și Birotică

Palatul Parlamentului, București - ROMÂNIA

10% reducere pentru înscrieri până la 31.07.2000

Organizator:

EXPORT CONSULT
VIENA–BUCUREȘTI

Pentru informații suplimentare contactați-ne la

**Tel: 330.45.16; 330.45.54
330.59.96
Fax: 330.46.64
E-mail: genug@exco.ro**

Venice

Afaceri înfloritoare în orașul îndrăgostiților



Veneția... Leagănul viselor oricărui adolescent, tânăr, pensionar... Nu există, cred, om pe această planetă care să nu-și fi dorit măcar odată să se plimbe cu gondola sub clar de lună alături de aleasa inimii lui. Din nefericire, mulți doresc, puțini reușesc, iar Veneția și mirajul ei rămân doar un vis.



Cu ceva timp în urmă, domnul Stephane Grynszpan, director de vânzări la **Cryo Interactive** a vizitat România, cu ocazia CERF-ului. Atunci am avut ocazia să discutăm cu dânsul, și prin pachețelul cu surprize pe care ni l-a adus se afla



și jocul *Venice*. Prima dată când am aflat de *Venice*, jucam cu mare încrâncenare beta-ul de *Asheron's Call*, joc ce mi-a indus o pasiune pentru jocurile on-line. După ce am citit toate materialele de presă de atunci, ideea jocului m-a captat și astfel a început o febrilă căutare a Venice-ului, căutare care s-a încheiat acum.

Gondolele de aur

Venice este construit pe binecunoscutul, deja, engine Scol creație proprie a laboratoarelor *Cryo Interactive*, însă deoarece a trecut ceva timp de la apariția jocului (octombrie anul trecut) o versiune mult îmbunătățită a acestui engine va trebui descărcată de pe site-ul oficial odată cu instalarea jocului. Spre bucuria multora engine-ul este poliglot, aproape toate limbile europene majore (inclusiv olandeza, italiana etc.) fiind prezente.

Uite că m-am luat cu vorba și am uitat să vă spun efectiv ce reprezintă acest joc. *Venice* este un joc on-line produs și găzduit de **Cryo Interactive** situat în decorul mirific al Veneției și în care, folosindu-ți talentul înnăscut de comerciant, urci mai încet sau mai repede pe scara socială și politică a orașului. Pornind de la un umil târgoveț de stradă îți vei deschide primul atelier, iar pe parcurs va trebui să ajungi unul dintre cei mai bogați și influenți patricieni ai Veneției. Expedițiile tale să străbată mările în lung și în lat, palatul tău să fie plin de cele mai neobișnuite opere de artă, să fii invidiat și respectat în același timp și, într-o bună zi, poate să aspiri chiar la titlul de Doge al Veneției.

nu sunt foarte mulți jucători (mulți în termeni on-line însemnând ceva aproape de cifra 10.000) nu cred să constituie vreo problemă acest lucru.

Primii pași

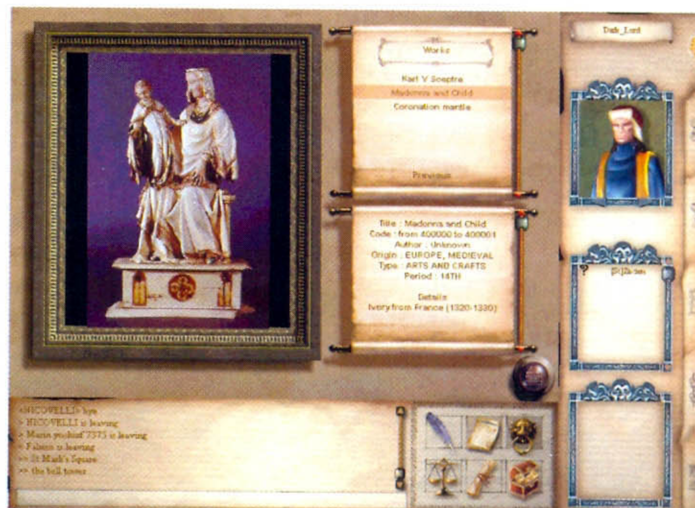
... sunt și cei mai grei, iar dacă nu sunt făcuți cu cap poți să iei liniștit jocul de la început

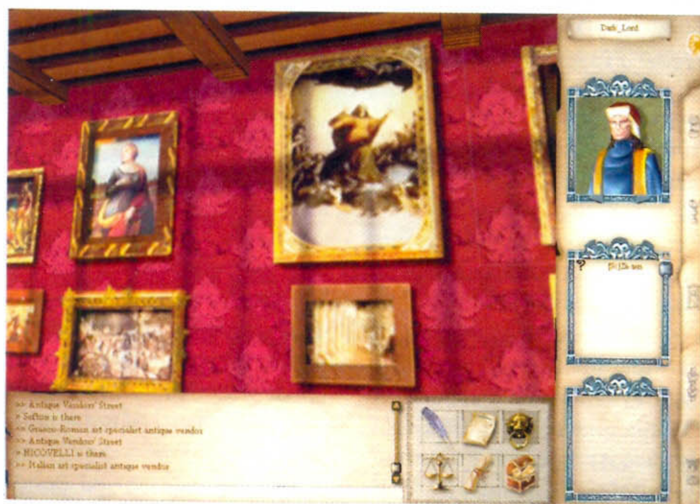


Bineînțeles, toate aceste lucruri nu se pot realiza înainte de a-ți alege un micuț personaj care să te reprezinte în această lume virtuală. Din păcate însă, Venice nu oferă o gamă prea largă de chipuri și îmbrăcăminte, astfel încât apariția „gemenilor" în joc este un eveniment frecvent. Eh... dar (așa cum m-a și avertizat dl. Grynszpan) cum

sau... să stai la colț de stradă cu mâna întinsă. Venice este un joc deosebit de complex, iar cel mai important lucru, tot ce se întâmplă în el este urmare a acțiunilor tuturor jucătorilor, nimic nu este controlat de AI (care de fapt nici nu există). De aceea primul lucru care trebuie făcut este să căutați un personaj (de obicei îmbrăcat în albastru sau

negru complet) şi care poartă cu mândrie un stindard reprezentând una din naţiunile europene. Numele lor începe întotdeauna cu Maestro. Aceştia îndeplinesc rolul advocate-ilor din *Asheron's Call*, adică sunt un fel de sfătuitori, jucători mai vechi care cunosc toate secretele Veneţiei şi al căror rol este de a-i ajuta pe cei mai noi veniţi. Cu ajutorul lor, în mai puţin de o oră v-aţi pus la punct cu activităţile de bază pe care le vei desfăşura în viaţa ta veneţiană.





De vreme ce începi jocul cu o mână de ducaţi (mult prea puţini cred eu) şi ceva lut în mod normal vei deschide un atelier de olărit. Acum intervine, zic eu, una din marile probleme ale jocului. De vreme ce ai foarte puţini bani la început, iar cantitatea de lut este şi ea infimă, atelierul de olărit este singura investiţie pe care ţi-o permiţi momentan. Însă producţia se desfăşoară foarte încet. Un ciclu întreg de producţie (la cantitatea minimă) are nevoie de cel puţin o oră (timp real), timp în care lipsit de suportul material nu mai ai ce face altceva decât să te plimbi prin Veneţia sau să mai schimbi o vorbă două cu alţi jucători. Din nefericire, decorul împietrit al Veneţiei (lucru zic eu destul de realist având în vedere că acţiunea se desfăşoară într-un oraş medieval), doar apa canalelor aducând un pic de „înviorare" (a se citi animaţie), nu încurajează deloc plimbatul printre zidurile târgului. Un alt impediment este faptul că nu ai acces peste tot, ci strict în zonele de care ai nevoie pentru a-ţi desfăşura activitatea. Trecerea dintr-o zonă în alta, în speţă dintr-un cartier în altul nu se face fluid, aşa cum ne-am fi aşteptat de la un joc on-line, ci prin încărcarea zonei respective. E adevărat că jocul se mişcă fără probleme sau poticniri, dar totuşi cred că se putea realiza o trecere fluidă, iar în plus posibilitatea de a lua-o pe canal în sus cu gondola doar de dragul plimbării ar fi fost binevenită.

Eh... acum dacă vă aşteptaţi ca atelierul cumpărat să fie o clădire undeva pe o străduţă veneţiană vă înşelaţi. Chiar în port există un „production office" unde există o maşinărie ciudată, care prin nu ştiu ce minune inginerească conţine toate atelierele cumpărate de către toţi jucătorii, bineînţeles că tu ai acces doar la ale tale. Îţi alegi atelierul dorit şi apoi dai drumul la producţie, fie unul sau mai multe cicluri, fie la infinit (mai precis până ţi se termină fie banii fie materiile prime). De ce vorbesc de cicluri, fiindcă spre deosebire de alte jocuri unde pentru o unitate de produs îţi trebuiau atâtea unităţi de materie primă plus atâţia ducaţi. În Venice producţia este la cantitate, într-un ciclu se obţine o anumită cantitate de produs finit din atâtea materii prime şi cu cheltuielile de rigoare.



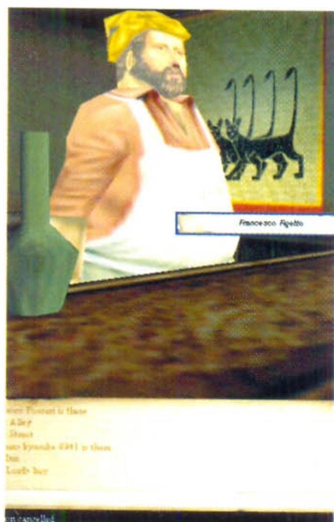
Comerţul

Producţia nu face însă decât să consume aproape toate resursele de care dispui, banii, normal, vin din vânzarea produsului final şi prin alte căi pe care vi le voi prezenta mai încolo un pic. Există mai multe modalităţi de a-ţi vinde marfa. Cea mai simplă şi mai la îndemână este să te duci la bursă şi să-şi prezinţi oferta. În momentul în care cineva este interesat de marfa ta şi îi convine şi preţul atunci acesta în acelaşi mod, la bursă, îşi prezintă oferta după care transferul se realizează automat. Din nou, se poate întâmpla să stai cu marfa expusă ore, zile, săptămâni şi să nu o cumpere nimeni (ca şi în viaţa reală). Şi dacă acest lucru se mai şi întâmplă chiar la început atunci poate avea un efect devastator asupra dorinţei jucătorului de a mai încerca încă o dată de la zero. Toate tranzacţiile desfăşurate prin intermediul bursei sunt taxate bineînţeles de către doge. O altă modalitate de a câştiga un ducat cinstit este să tranzacţionezi direct cu jucătorii. De obicei în astfel de operaţiuni obţii preţuri mult mai bune decât la bursă, mai ales dacă întâlneşti jucători a căror avere impune





respect și care dețin materii prime din belșug. Cea de a treia cale de a-ți rotunji veniturile este să intri în activități de import/export, nu înainte însă de strânge serios la ciorăpel. Te duci frumos în port cumperi o navă și o trimiți într-unul din nenumăratele orașe mediteraneene prezente pe hartă. Ar fi fost atât de frumos dacă am fi putu să călătorim și noi cu navele, astfel reușind să scăpăm de monotonia peisajului venețian (cu toate că este realizat extraordinar și respectă întru totul realitatea la un moment dat te cam saturi să vezi același decor). Activitățile de import/export se desfășoară relativ ieftin, odată nava achiziționată o încarci și o trimiți către unul din porturile Mediteranei nu înainte însă de a-i indica și ce mărfuri să aducă înapoi. Practic, se realizează un troc între orașe, cu atât mai mult cu cât fiecare oraș în parte oferă și primește numai anumite produse. De fapt, chiar și produsele se împart în două categorii, prelucrabile și neprelucrabile. În prima categorie intră materiile prime și produsele obținute din ele (lut, oale, zahăr), iar în cea de a doua produse care sunt folosite doar pentru schimburi, ele neputând fi obținute altfel decât prin cumpărare, și nu pot fi prelucrate (sare, vin).





Politica și alte alea

Producătorii au fost conștienți că dacă se limitau doar la simpla activitate de comerț, jucătorii s-ar fi plictisit relativ rapid și ar fi renunțat la a mai juca. De aceea *Venice* oferă și multe alte modalități de a-ți umple timpul. În fiecare lună are loc un treasure hunt, în urma căruia cineva va deveni fericitul posesor al unei valoroase opere de artă. Aceste opere de artă sunt grupate în colecții (câte 2-3-5 piese), iar pentru o colecție completă anticarii din Veneția sunt gata să plătească sume colosale. Aceste opere de artă pot fi obținute și în urma unor licitații. Dacă un jucător are o operă de artă și dorește să o vândă, atunci va merge la casa de licitații și o va înscrie, după care toți cei interesați se înscriu la rândul lor pentru participarea la această licitație. În momentul în care începe licitația se deschide o fereastră prin care poți urmări desfășurarea acesteia și poți să-ți pui la bătaie oferta. Licitația se închide în momentul în care timp de 20 s oferta nu se mai modifică.

Probabil cea mai atractivă parte a jocului este implicare în politică, posibilitatea de a ajunge cândva Doge. Activitatea politică este indirect controlată de **Cryo Interactive**. În ce sens? Numai cei mai bogați 100 de oameni pot candida pentru posturile din Parlamentul și Consiliul Veneției și implicit la postul de Doge. Averea fiecăruia este constituită din cash-ul deținut, posesiuni, expediții etc. **Cryo Interactive** analizează situația financiară a fiecăruia după care face propunerile (prin e-mail). Candidatul are un termen fix pentru a răspunde dacă acceptă sau nu postul oferit. Conducerea politică a Veneției se schimbă în fiecare lună, deci cu un pic de șansă și sudoare oricine poate intra în elita patricienilor. Odată intrat în politică activitatea ta va prinde o curbă ascendentă, vei avea atât de multe de făcut pe lângă supervizare propriilor afaceri încât cu greu cred că vei mai reuși să te rupi de joc. Din păcate, până se ajunge la acest stadiu este un drum foarte lung și anevoios care poate descuraja pe mulți.



Cei care au jucat *Asheron's Call* își aduc aminte probabil de acele alianțe (monarhii) care se formau. Ceva asemănător se întâmplă și în *Venice*. Aceste organizații se numesc Scuola și spre deosebire de alianțele din *Asheron's Call* unde liderul era interesat în avea cât mai mulți adepți și de multe ori îi atrăgea cu diverse oferte tentante, în *Venice* jucătorul trebuie să plătească dreptul de a intra într-o Scuola plus o cotizație lunară (prețuri stabilite de liderul formațiunii) și în plus numai șeful Scuolei are dreptul de a autoriza intrarea noilor membrii în frăție.

Venice este un joc destul de complex, însă este destinat numai acelora care au „nas" pentru afaceri și politică și nu în ultimul rând o răbdare de oțel. La acestea se adaugă peisajul stereotip, zone prea mici de mișcare și imposibilitatea de a ieși din Veneția, lucruri care descurajează clar pe foarte mulți jucători. Deși este un produs muncit și în care se vede pasiunea producătorilor, din păcate nu este destinat maselor, ci doar unei mici pături de gameri, astfel încât dorința celor de la Cryo Interactive de a avea tot mai mulți oameni în joc va fi destul de greu de realizat.

Claude

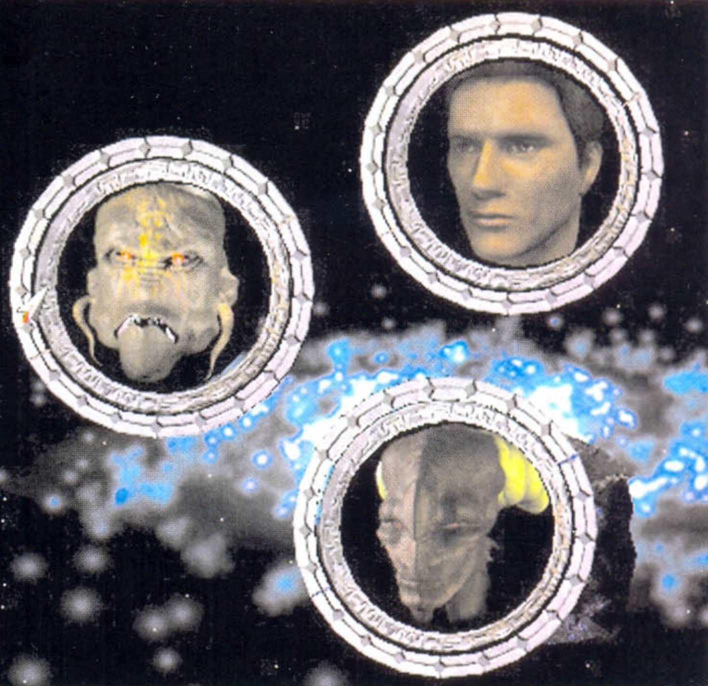
Date tehnice

Gen: On-line
Producător: France Telecom
Distribuitor: Cryo Interactive
Sistem recomandat:
Procesor: P 166 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Placă de rețea: Da
Accelerare 3D: Nu

Nota LEVEL

Grafică:	**16/20**
Sunet:	**09/15**
Gameplay:	**24/30**
Multiplayer:	**05/05**
Feeling:	**19/20**
Impresie:	**08/10**
Total	**81**

Imperium Galactica II

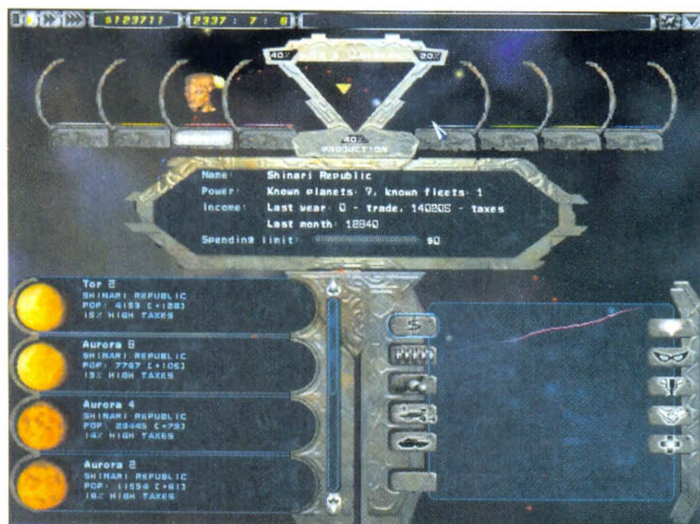


După ani și ani avem din nou ocazia să cucerim Universul

Spațiul cosmic a fost mereu dominat de simulatoarele spațiale, prea puține din restul genurilor încumetându-se să le amenințe supremația. Unul dintre acestea au fost strategiile turn-based care au și avut câțiva reprezentanți de seamă (*Master of Orion* fiind cel mai proeminent). Cu două jocuri pe cale de apariție, *Reach for the Stars* și *Stars! Supernova,* strategiile turn-based își vor întări poziția deținută în decorul cosmic. Strategiile în timp real, însă, sunt extrem de slab reprezentate, din cele câteva zeci de tentative doar puține nume reușind să se impună (*Imperium Galactica, Pax Imperia*), dar și acestea erau încă departe de ceea ce se aștepta și mai ales departe de potențialul existent. **Digital Reality,** compania maghiară care a produs *Imperium Galactica,* nu s-a lăsat păgubașă și, încurajată de aprecierile destul de pozitive la adresa jocului, a muncit și de curând a lansat pe piață partea a doua a aventurii spațiale, *Imperium Galactica II.*

O nouă eră

N-aș vrea să încep să povestesc iar despre *Imperium Galactica,* majoritatea cunosc această strategie situată în decorul cosmic care avea un fir epic deși nu foarte accentuat. Din păcate acest fir (trebuia să avansezi în grade militare) cam îngusta posibilitățile jucătorului fiind probabil unul din motivele majore pentru care acest joc s-a pierdut relativ rapid în negura uitării. **Digital Reality** au preluat o parte din ideile acestuia (din fericire tocmai pe cele mai bune) s-au dotat bine la capitolul hardware și au realizat *Imperium Galactica II*, un joc care deși se vrea o continuare și poartă cu mândrie numele strămoșului său ar putea foarte bine să fie considerat un joc absolut nou.

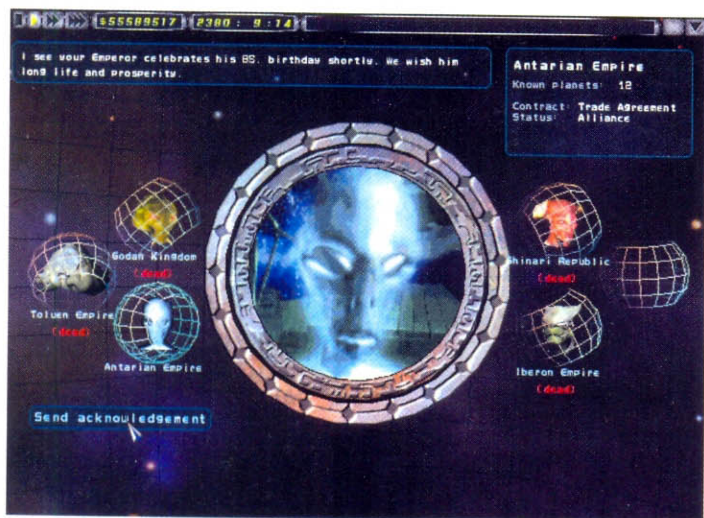


Ca și predecesorul său *Imperium Galactica II* oferă o poveste de fundal, care se desfășoară în timp ce tu te chinui să-ți dezvolți imperiul, însă de data aceasta poți să-i urmezi cursul sau poți să o ignori dedicându-te în întregime managementului. Primul lucru pe care l-aș avea de criticat este diversitatea prea mică a raselor (numai trei, iar în plus deși sunt menționate diferențele de abilități nu se prea observă în joc), precum și imposibilitatea setării universului așa cum făceam în *Master of Orion.* Din nefericire chiar dacă nu pare, la prima vedere, acest lucru o să afecteze destul de mult rejucabilitatea acestui titlu, asta dacă nu cumva va călca pe urmele unui **Starcraft** – multiplayer, fapt de care mă îndoiesc deoarece nu oferă același dinamism al acțiunii.

Am spus despre *Imperium Galactica II* că poate fi considerat un joc nou și nu am spus-o degeaba. Lăsând la o parte grafica 3D, care în paranteză fie spus este sublimă, jocul aduce câteva idei noi și interesante. Primul aspect asupra căruia vreau să mă aplec este modul în care a fost îmbinată povestea jocului, cu evenimente aleatoare și cu scopul principal (acel 4X: explore, expand, exploit, exterminate).

După cum am amintit, jocul ne oferă, în background, o poveste destul de frumoasă și interesantă, iar dacă dorim putem urma cursul acesteia sau pur și simplu să ne concentrăm asupra exterminării oponenților. Elementul care m-a surprins însă într-un mod foarte plăcut a fost metoda prin care producătorii au inserat acele evenimente aleatore binecunoscute fanilor genului încă din era **Master of Orion.** Până acum

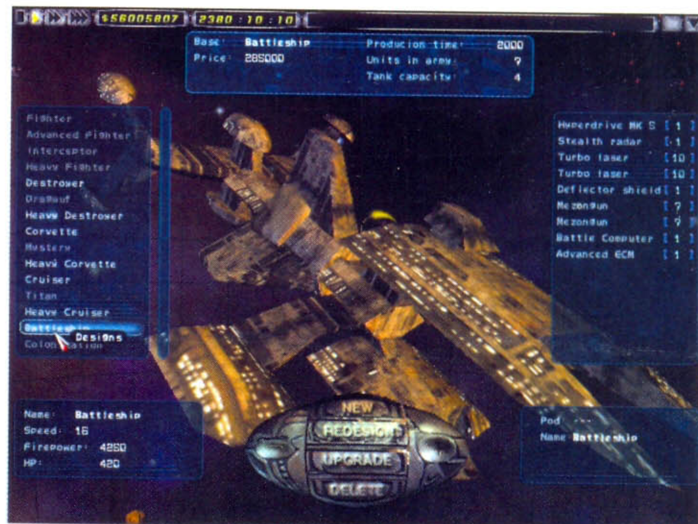




acestea evenimente aveau loc pur şi simplu, la noi parvenind practic doar rezultatul, nava aia a explodat, ăla a donat nişte bani şi aşa mai departe. Imperium Galactica ne oferă un control mai mare asupra deznodământului acestor evenimente neprevăzute. Un exemplu clasic, una din planetele colonizate de tine e pe cale să explodeze. În Master of Orion această problemă s-ar rezolva alocând toată populaţia din acea colonie pentru cercetare. În IG 2 în schimb, vei afla că un singur om poate rezolva problema, un savant despre care habar nu ai pe unde se află. Va trebui să-ţi pui spionii la lucru să afle unde locuieşte acest savant. Din raportul spionilor afli că acel savant e ţinut prizonier de nu ştiu ce rasă aliénă şi trebuie să-l eliberezi. Deci, va trebui să-ţi trimiţi flota să intercepteze nava care îl transportă pe savant. Odată salvat acesta va studia problema şi-ţi va da planurile unui echipament de care are nevoie şi pe care tu va trebui să-l cercetezi. Abia după aceea vei reuşi să salvezi planeta de la extincţie, iar prezenţa profesorului în laboratoarele tale va aduce un bonus substanţial proiectelor tale ştiinţifice.

Război...

Imperium Galactica 2 înseamnă expansiune şi exterminare în primul rând. Conflictele vor fi inevitabile, iar flotele vor fi un bun indispensabil. *IG 2* este singurul joc ce reuşeşte să se apropie într-un fel de *Master of Orion* în ceea ce priveşte design-ul şi diversitatea navelor de luptă. Deşi generic toate tipurile de navă au aceeaşi denumire (destroyer, cruiser etc.) designul lor diferă de la o civilizaţie la alta. O singură plângere am de făcut, prea s-au încrâncenat producătorii în a face orice nou echipament cercetat mult mai bun decât cel vechi, spre deosebire de *Master of Orion*, unde, câteodată, arme mai vechi se dovedeau foarte utile. Mi-a plăcut în schimb diversitatea de concepţie a navelor, destul de apropiată de cea din *Master of Orion*, poţi construi flote cu funcţii specifice (flote de invazie, flote de urmărire, flote de apărare). Aceeaşi diversitate se poate observa şi la trupele de sol, unde, totuşi, am remarcat cu părere de rău lipsa oricărei forme de unităţi de infanterie. Întregul mediu în care se desfăşoară acţiunea este 3D, absolut totul de la hartă (deşi sistemele sunt plasate tot pe un plan orizontal, iar navele se deplasează pe acelaşi plan), suprafaţa planetelor şi meniurile principale. Iar înfruntările dintre flote se duc, bineînţeles, în acelaşi decor. În primă fază va avea loc bătălia spaţială în care flota inamică (sau a ta după caz) susţinută de instalaţiile de la sol vor încerca să respingă forţele invadatoare. Libertatea de mişcare, de tactică şi strategie este enormă, poţi acţiona în cel mai mic detaliu (nu trebuie să vă sperie faptul că luptele se duc în real-time, ele putând fi „pauzate" în orice moment). Din păcate, întotdeauna la începutul luptei navele mari vor fi dispuse în linia a doua, mult în spate, în timp ce fighterele vor fi amplasate în imediata apropiere a adversarilor. Din această cauză (având în vedere că acei coloşi se şi mişcă mai încet), până când navele mari ajung în centrul acţiunii, fighterele (pe care nu le poţi controla) sunt aproape exterminate fără ca tu să ai posibilitatea să faci ceva. Era mult mai indicat să ai posibilitatea de a lansa atacul fighterelor exact acolo unde vrei şi când vrei. Camera se poate roti, apropia, îndepărta astfel încât să ai o viziune cât mai precisă a câmpului de luptă şi a evenimentelor de acolo. Pasul doi este invazia propriu-zisă, când forţele terestre vor fi aruncate în focul luptei. Chiar dacă toate sunt auto-blindate, varietatea acestora dă savoare şi campaniei la sol. Fortăreţe, detectoare de mine, tancuri, hovercraft-uri, vor fi angajate în acest ultim pas către ocuparea coloniei. Dacă tehnologia ţi-o permite (în speţă vehicule cu diverşi sensori) în această luptă vor putea fi atrase şi fighterele şi imensele nave de luptă din spaţiu. Chiar dacă punctează serios la impresia artistică, atacurile flotei spaţiale la sol sunt extrem de ineficiente. Din păcate, instalaţiile defensive nu pot fi capturate, doar distruse, de aceea am considerat necesară prezenţa infanteriştilor (o idee pe care s-ar putea să o avem într-un viitor IG 3). Ce am apreciat eu cel mai mult (lucru aşteptat încă de la *Master of Orion 2*) este rezolvarea întâlnirilor dintre două flote inamice. Dacă una dintre flote este mult mai puternică decât cealaltă conflictul este rezolvat automat prin distrugerea flotei mai slabe. La fel şi în cazul invaziei planetelor. Astfel s-a reuşit eliminarea timpilor pierduţi cu încărcarea unor bătălii care se termină în mai puţin de zece secunde.



... şi pace

Orice conflict trebuie puternic susţinut din spate de economie, diplomaţie şi cercetare. Cu cât mai multe planete deţii cu atât mai multe resurse ai la dispoziţie. Sincer, nu am obser-





ceta mereu aceleaşi lucruri; era şi mai bine dacă existau măcar câteva elemente specifice.

Dacă până acum am avut mereu câte o nemulţumire, la capitolul diplomaţie şi spionaj nu am decât cuvinte de laudă. Interacţiunea cu celelalte civilizaţii este mult mai bine pusă la punct, există mult mai multe opţiuni. Din nefericire, singurul lucru pe care nu am reuşit să-l verific, deşi am încercat din răsputeri a fost comportamentul aliaţilor în timpul conflictelor. În cam toate jocurile, aliatul, condus de AI, stătea cu mâinile în sân în timp ce tu duceai greul războiului. Aş fi vrut să văd cum reacţionează AI-ul în cazul în care, să spunem, una din flotele lui se află în apropierea vreunei baze de a mea aflată sub asediu. Îmi va sări în ajutor sau îşi va vedea de planurile lui? O întrebare la care poate voi afla cândva răspunsul. La fel m-a impresionat modul în care un imperiu mai slab se predă necondiţionat atunci când realizează că este singura lui şansă de supravieţuire. Spionii (maxim 12 la număr) sunt un alt element foarte important. Aceştia vor veni singuri la tine, dacă le oferi facilităţile necesare şi cel mai important, asemeni personajelor din RPG, vor creşte în experienţă cu fiecare misiune (reuşită sau nu). Misiunile în care aceştia pot fi trimişi sunt de o varietate şi o precizie pe care nu am m-ai întâlnit-o într-un astfel de joc. Poţi merge până acolo încât să-i indici exact ce trebuie sabotat şi unde, în plus poţi vâna, captura sau anihila spionii adverşi, poţi chiar să-i convingi să lucreze pentru tine, poţi recruta agenţi dubli şi într-un final poţi chiar încerca să asasinezi liderul altei rase. La fel ca şi în cazul cercetării, câteodată mai apare şi câte o misiune specială.

Într-un final *Imperium Galactic II* este un joc deosebit de complex, care, deşi e real-time, va tinde spre TBS, multitudinea de acţiuni necesară din partea gamerului fiind atât de mare încât butonul de „pause" va fi ultra-utilizat. Grafica excepţională, un gameplay foarte complex şi variat sunt atuurile de bază ale acestui joc, atuuri care îl recomandă în special amatorilor acestui gen şi mai ales celor care tânjesc încă după un *Master of Orion III*.

Claude

vat ca flotilele construite să mănânce resurse, de orice fel, astfel că numărul navelor pe care le poţi construi tinde spre infinit, numai să ai unde şi cu ce să le construieşti. Fiecare colonie, în funcţie de suprafaţa disponibilă sau de resurse, va putea găzdui un anumit număr de clădiri funcţionale. Toate clădirile au nevoie de energie şi oameni pentru a putea fi utilizate. Din păcate în timpul jocului, în momentul construcţiei, ţi se oferă prea puţine informaţii privind utilitatea clădirilor. De exemplu pentru spitale nu-ţi zice nicăieri numărul maxim de pacienţi, lucru important, deoarece slaba spitalizare poate duce la nemulţumiri în rândul pacienţilor şi chiar la revolte. Şi de multe ori nu îţi poţi permite să cheltuieşti resursele construind clădiri de care nu ai nevoie. Toate coloniile au autobuild (ce poate fi alocat pentru fiecare colonie în parte sau pentru toate), dar nu vă recomand să-l folosiţi absolut deloc. Aceste mici neajunsuri se vor simţi din plin pe nivelele mai grele de dificultate unde trebuie să acţionezi rapid şi exact. În schimb la suprafaţă este o plăcere să admiri munca graficienilor şi designerilor. Coloniile arată superb, forme de relief, soluri diferite în funcţie de tipul planetei, cer, soare, intemperii o mulţime de efecte vizuale de-ţi stă mintea în loc. E adevărat că jocul necesită un computer puternic pentru toate aceste artificii grafice, dar merită.

Cercetarea este un pic diferită şi poate un pic mai apropiată de realitate. Este împărţită în trei categorii mari, care la rândul lor au câteva sub-secţiuni. Pentru fiecare categorie va trebui să construieşti centre specifice de cercetare, iar unele proiecte vor necesita complexe mai mari. Cu cât mai multe laboratoare ai construit, cu atât mai repede ai acces la proiecte mai avansate, iar viteza de cercetare creşte. Din când în când, în funcţie de evenimentele de pe parcursul jocului, vei mai putea cerceta şi câte un proiect mai special. Din păcate, indiferent cu ce rasă joci, vei cer-





Nota LEVEL

Grafică:	19/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	16/20
Multiplayer:	4/5
Impresie:	08/10
Total	86

Date tehnice

Gen: RTS
Producător: Digital Reality
Distribuitor: GT Interactive
Ofertant: Best Computers
Tel. 01-3147698, Fax. 01-3147699
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel. 01-3302375, Fax. 01-3306351
Sistem recomandat:
Procesor: P II 350 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Multiplayer: Da
Accelerare 3D: Da
Joystick: Nu.

Gunship!



Un simulator care merită din plin semnul exclamării/mirării pe care îl poartă cu atâta demnitate în coadă.

La doar câteva zile distanță de lansarea oficială, a sosit și la noi în redacție o cutie semnată **Microprose** și distribuită de **Hasbro Interactive**, cutie ce conținea, spre marea mea bucurie, un simulator despre care mi-am propus să scriu un articol admirativ. Din nou pot părea influențat de pasiunea mea pentru înălțimi, dar în cazul *Gunship!* este evident că avem de-a face cu un simulator clădit temeinic (desigur, cu mici scăpări). Povestea *Gunship!*-ului o cunoașteți din preview (în cazul în care l-ați citit). Simulatorul în discuție are o foarte lungă istorie, ale cărei începuturi se află în negura Sinclair Spectrum, platformă care a avut primul contact cu seria *Gunship!*. Pe vremea aceea, jucătorul apuca Apache-ul de comenzi și distrugea, în cel mai pur stil arcade, cam tot ce mișca pe ecran, în timp ce prin speaker-ul HC-ului țârâiau într-o fericire apocaliptice explozii. A fost un succes! S-a vândut ca pâinea caldă și de aceea **Microprose** s-a hotărât să refacă rețeta și să lovească din nou piața cu ceea ce acum se cheamă simulator în toată puterea cuvântului.

Motive de bucurie

Gunship! este ceea ce mulți dintre noi așteaptă cu nerăbdare: un choper-sim care să ne satisfacă nevoia de a zbura și distruge. Totul este realizat cu minuțiozitate, de la designul elicopterului, preafrumos și ultrarealist, numai bun de pilotat în Estul Europei, până la unitățile militare (blindate, infanterie, elicoptere) și decor (păduri, orașe, fabrici, ferme etc.). Ceea ce atrage atenția încă de la prima rulare a jocului este intro-ul, un film de aproximativ 4 minute care vă va pune în temă: în Polonia anului 2000, trupele NATO (trimise de Statele Unite, Anglia și Germania) se luptă din greu cu trupe ale Federației Ruse. Moscova, după ce a „fraternizat" cu Minskul și Kievul, a hotărât că trebuie să continue politica lui Stalin și să servească o bună porție de Polonia, preferabil cu toată Europa pe post de garnitură. În aceste condiții, pumnul NATO s-a repezit în falca rusească (pe care e tatuat cu roșu 20th GUARDS ARMY - trupele de invazie), doar pentru a realiza că ar fi prins bine ceva surplus de antrenament. Cu alte cuvinte, inamicul este cu mult mai puternic decât se așteptau generalii Tratatului nord-atlantic. Printre armele rusești se numără Mi-28 Hind-F, Ka-50 Black Shark (rudă cu mai noul KA52; vezi articolul de KA52-Team Alligator pentru informații suplimentare despre această ultimă minune tehnologică ieșită din creierele estice), T-80U Snow Leopard MBT (Main Battle Tank) - văzut pentru prima oară în Vest în 1989, 9K331 TOR-M1 self Propelled SAM Launcher și multe altele (pe care le puteți afla din manualul jocului, o broșură interesantă, poate nu atât de „academică", dar cu siguranță onorabilă). Pe lângă AH64 Apache, americanii se prezintă pe front și cu H60 Blackhawk, M1A2 Abrams MBT, M2A3/M3A3 Bradley Infantry/Cavalry Fighting Vehicle, HUMMV M2 și M19, M113 A3 APC. Britanicii nu se lasă mai prejos și aruncă în luptă, printre altele, pe Challenger II MBT și Warrior II IFV, iar germanii se enervează și se reped asupra forțelor Federației Ruse cu Leopard 2A5 MBT (dacă leopardul rusesc este de zăpadă, cel nemțesc e probabil de fâneață africană sau ceva de genul ăsta), Marder II IFV ș.a. Ar mai fi ceva de spus în legătură cu manualul: acesta oferă doritorilor de informație teoretică ocazia de a pătrunde în universul datelor despre diferitele tipuri de arme prezente în joc (tunuri, rachete antitanc, aer-sol și aer-aer). Lângă datele în discuție șed frumos o anexă cu cele 1001 taste ale jocului (pe care va trebui să le cam învățați pe de rost) și un index de acronime (LOBL, CP/G, MLRS, R/IR-CM-SET, ROC, TADS și alte asemenea „abreviații" despre care sunt convins că vă sunt limpezi precum cristalul).



Meniul de antrenament.



Gamerus sanus in elicoptero sano

Tot la capitolul „Bucuria gamerului, intenția producătorului" intră și jocul propriu-zis. *Gunship!*, deși are doar o singură campanie, oferă senzații tari cât alte jocuri nu reușesc în zece campanii. Jucătorul are la dispoziție postul (negru sau parțial, depinde de sărbătoare) al pilotului și cel al gunner-ului în patru tipuri de elicoptere:



AH-64D Apache (Statele Unite), WAH-64D (Anglia), UHT-2 Tiger (proiect european, dezvoltat de Franța, Spania și Germania) și MI-28N Havoc (Rusia).

Dacă stați o clipă și vă gândiți câte simulatoare oferă posibilitatea de a te ascunde după copaci și clădiri, de a crea ambuscade și de a produce o senzație de „acolo" atât de veridică încât să uitați că vă aflați în fața unui monitor și nu în aparatul acela de milioane de dolari, veți ajunge la concluzia că puteți exersa numărătoarea pe degete. Nu se mai fac asemenea jocuri în zilele noastre. De la *Comanche 3* încoace lucrurile s-au degradat. O dată cu *Gunship!* începe să bată un suflu de schimbare, sunt sigur de asta. Situația este clară încă din meniul principal, prin care vă plimbați în timp ce vizionați în fundal filmulețe – adevărate block-bustere – cu cele mai nervoase elicoptere ale momentului în rolul principal. Desigur, nu lipsește nici linia melodică (un soundtrack războinic, rupt parcă din Rambo).

După acest prealabil picaj în extaz, urmează, în virtutea conduitei preventive, sesiunea de antrenament. Este o adevărată plăcere să asculți cum domnul comandant oferă cu o voce bărbătească, plăcută, informații legate de relația dintre mișcarea joystick-ului și a elicopterului sau dintre țintă și muniție. Lăsând gluma la o parte, antrenamentul este de un real folos (spre deosebire de alte simulatoare, unde este într-adevăr de folos, dar e și foarte enervant, cum se întâmplă în *KA52 - Team Alligator*. Spre deosebire de acesta din urmă, în *Gunship!* apar punctele cardinale pe giroscop, așa că nu e nevoie să calculați unghiuri, grade). În timpul training-ului elicopterul este invulnerabil, iar explicațiile sunt scurte (poate chiar prea scurte), la obiect. Apăsând un simplu Shift+C puteți sări, treptat, peste indicațiile instructorului (ceea ce nu e prea recomandabil, dat fiind hățișul de taste și complexitatea jocului). *Gunship!* nu mai are aproape nimic în comun cu jocul de pe Spectrum. Arcade-ul a devenit simulare în toată puterea cuvântului. Elicopterul este influențat în mod realist de intemperii (asta doar dacă nu setați opțiunile de zbor pe easy). Reacția elicopterului la comenzile jucătorului este puțin întârziată, cum de altfel se întâmplă și în realitate (fapt ce subliniază intenția producătorilor de a da jocului cât mai multă veridicitate). În rest, jocul nu prezintă



Această imagine reprezintă un indian din tribul apaș trăgând cu arcul.

trebui să învățați cum să supraviețuiți. Altfel nu aveți nici cea mai mică șansă de a termina jocul.

În ceea ce privește damage-ul, jocul zâmbește din nou jucătorilor amatori de realitate: odată izbit în motor, frumosul meu apaș a intrat în derivă, controlată doar cu eforturi susținute din partea joystick-ului. Producătorii susțin că armele player-ului pot produce strică-



Peisaj familiar, cu blocuri și lipsă de apă caldă. Doar suntem în estul Europei...

asperități. AI-ul, veșnica problemă, pare destul de avansat. Dacă nu te folosești de mijloacele naturale de acoperire, inamicul se folosește. Nu de puține ori m-am trezit doborât când nici nu știam unde se află țintele. Se mai întâmpla să trag într-un tanc tocmai când și el mă trimitea într-o lume mai bună. Elicopterele inamice se descurcă admirabil printre copaci și în orașe, așa că va

ciuni parțiale unităților inamice. De exemplu, tunul de 30 mm, deși nu poate pătrunde prin mai mult de 250 mm de armură, poate afecta șenilele și pneurile. Eu unul nu prea am văzut altceva decât explozii, fum și distrugere totală, dar se prea poate să mi se fi murdărit parbrizul. Oricum, ceața sau noaptea nu m-ar fi putut împiedica să observ asemenea detalii, dat fiind sistemul ultraperformant (cum vezi doar pe Discovery) de „privire" în infraroșu.

Decorația

În modul Campaign, jucătorul are posibilitatea de a opera mișcări în cadrul propriei divizii (1st Armored Division – Marea Britanie, 1st Armored Division și 1st Cavalry Division– Statele Unite, 5th Panzer Division – Germania, 20th Guards Army – Rusia). În toiul luptei, în timp ce vacarmul se dezlănțuie în căști (în trei limbi: engleză, germană și rusă), lucrurile se înfierbântă rapid. Harta este plină de unități (vorbim totuși despre o campanie), așa că o planificare temeinică și o alegere chibzuită a piloților este absolut obligatorie. În timpul misiunii (al cărei briefing este impresionant de fiecare dată) jucătorul poate sări dintr-un elicopter în altul (numărul maxim admis este 6). Ar mai fi multe de spus despre calitatea sunetului și a graficii, ambele ireproșabile, despre jocul în multiplayer, care nu e nici el mai prejos (*Gunship!* nu e nici pe departe *Quake 3*, dar asta contează cel mai puțin într-un simulator de zbor). Lipsa spațiului mă obligă a lăsa la o parte restul deliciilor oferite de *Gunship!*. Dacă articolul de față v-a stârnit interesul, atunci le veți descoperi singuri fără prea mult efort.

Mike



Jucătorul cu numărul 15, un KA50, a fost faultat! Se pare că și-a rupt brațele, picioarele, șoldul, umărul drept și tot restul.

Date tehnice

Producător: Microprose
Distribuitor: Hasbro Interactive
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel. 01-3302375, fax. 01-3306351
Sistem recomandat:
Procesor: P 300 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerator 3D: Da

Nota LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	25/30
Multiplayer:	05/05
Feeling:	20/20
Impresie:	9/10
Total	91

Formula 1 2000



Mulţi ştiu, puţini cunosc... dar toţi se pricep.

Spectacol adevărat....Cam aceasta ar fi, pe scurt, definiţia unui sport îndră-îndrăgit de milioane de fani ai Formulei 1. S-a gândit oare cineva de unde vine acest nume? Poate că da, poate că nu... Rămâne de văzut dacă **Ea Sports** a găsit Formula „chimică" ideală a uleiului ce ar face să meargă precum uns engine-ul, atât grafic dar şi mecanic, al unui nou simulator de Formula 1

Şi... totuşi parcă mai trebuie ceva! Ceva care să ne apropie şi mai mult de febra unei curse de Formula 1, ceva care să ne implice mai mult în acest spectacol, ceva care să ne ofere posibilitatea să participăm chiar noi la aceste curse, ceva care să ne facă să ne simţim ca nişte adevăraţi campioni. Întrebare: Oare acest CEVA va putea umple golul dintre *Grand Prix 2* şi *Grand Prix 3*? Ei bine, de data aceasta cei de la **Electronic Arts (EA Sports)** îşi pun reputaţia la încercare prin intermediul celui mai recent simulator de Formula 1 realizat de aceştia. Numele lui? Foarte simplu... *Formula 1 2000.*

Primul pas...

Primul meu contact cu *Formula 1 2000* a avut loc cu vreo două sau trei luni în urmă, când după lungi şi insistente încercări am reuşit să download-ez o versiune demo a acestui joc. De notat faptul că am încercat acest demo pe un Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM şi accelerator Voodoo II. Astfel că, prima mea impresie nu a fost una foarte bună, datorată în mare parte sistemului relativ „slăbuţ" pe care am încercat să îl joc. Problema este dacă EA Sports a reuşit să scoată pe piaţă un simulator de Formula 1 suficient de complex, care să redea cât mai fidel realitatea din marile premii de Formula 1. Cert este că s-au apropiat de succes, dar chiar şi pe un sistem mai performant (Pentium II 400 MHz şi 128 MB RAM) complexitatea F1 2000 se face simţită şi în viteza de rulare a jocului.

Formula 1 2000 este în aşa fel realizat încât să poată fi jucat de orice categorie de gameri. Astfel că, în ciuda faptului că avem de-a face cu un simulator pur-sânge, F12000 poate fi jucat şi ca un arcade, prin numeroase şi foarte eficiente asisturi (frâne, direcţie, cutie automată, invulnerabilitate etc.). Poate că aşa cei care nu se descurcă prea bine cu volanul la viteze mai mari de 100 km/h vor reuşi să termine o cursă fără a întâmpina prea multe dificultăţi... hopa zidul!



Un frumos model Ferrari făcut...varză (fără cârnaţi)!

Putem opta pentru una din cele cinci modalităţi de joc: Test Day, Quick Race, Grand Prix, Championship şi Multiplayer. Dar, înainte de a intra în pâine putem face o serie de setări care pot înfrumuseţa şi complica, mai mult sau mai puţin, jocul. Astfel că, în meniul de început al *Formulei 1 2000* vom găsi anumite opţiuni, în număr de şapte, de unde vom putea face setările de rigoare. Acestea ar fi: Player Profiles, Difficulty (de reţinut setarea dificultăţii se poate face şi din taste: F1 - Steering Assistance, F2 - Opposite Lock Assistance....F10 - Antilock Braking Assistance), Rules, Controls, Display, Audio şi Replays. Oricum, cei care au mai jucat simulatoare de Formula 1 nu vor întâmpina probleme în aceste etape premergătoare începerii cursei, pentru că meniul jocului nu diferă foarte mult de cel pe care l-am întâlnit la alte jocuri de acest gen.

Teorie şi practică

După ce vom alege echipa pentru care dorim să alergăm şi evident, pilotul cu care dorim să concurăm, vom putea să trecem pe la garaje pentru ca mecanicii echipei proprii (îndrumaţi de noi) să ne pregătească maşina pentru cursă. Aici vom putea umbla la configuraţia tehnică a maşinii cum ar fi Gear Ratio (timpul de schimbare a treptelor de viteze) de unde putem seta cutia de viteze ca „lungă" sau „scurtă" în funcţie de traseul pe care urmează să concurăm, la aerodinamica dar şi forţa de apăsare pe sol a maşinii prin modificarea unghiului de



Floricică pe mormânt (al meu, bineînţeles)...mi-am lăsat pleata în vânt (...şi casca pe şosea)

poziționare a aripilor deportante din față și spate, la presiunea din cauciucuri, la amortizoare, la distribuția greutății față-spate sau la repartizarea forței de frânare pe cele două punți. În ceea ce privește cutia de viteze, este recomandabil să alegem o cutie „scurtă" pentru traseele cu foarte multe curbe unde avem nevoie de un demaraj foarte bun și o cutie „lungă" pentru traseele de viteză. Toate aceste setări sunt extrem de importante deoarece de ele depinde comportamentul mașinii pe traseu. Asta pentru că orice modificare pe care o vom face se va face simțită. Tocmai de aceea nimic nu trebuie lăsat la voia întâmplării. Tot aici vom putea să stabilim împreună cu mecanicii noștri strategia de joc care implică numărul de opriri sau cu câtă benzină în rezervor să plecăm la start. Oricum, dacă apare vreo problemă tehnică, staff-ul nostru ne va comunica în căști să oprim la pit-stop pentru a remedia problema.

Trebuie să vă avertizez că fără „asisturi", chiar și cu setările de rigoare, mașina este foarte greu de controlat, dar nu imposibil (la viteze foarte mici). Probabil că veteranii acestui gen nu vor avea probleme. Oricum, mie mi-a fost destul de greu să joc așa, fapt pentru care mașina mea întâlnea parapetul o dată la zece secunde. Abia după vreo patru - cin'șpe ture de încălzire am reușit să merg fără să lovesc mașina...prea tare. Poate voi vă veți descurca mai bine decât mine și veți reuși să conduceți fără greșeală și să reușiți astfel să câștigați Marele Campionat al Formulei 1 2000.

Inteligență medie, mediu acceptabil

Cei care cred că nu vor întâmpina prea multe probleme atunci când vor juca Formula 1 2000 au mare dreptate. Asta datorită A.I.-ului care nu este prea performant dar care câteodată (mai ales atunci când jucăm fără asisturi) ne poate opri din drumul nostru către podium. A.I. de la pit-stop se comportă la fel în orice situație. Acesta nu ține seama de avariile mașinii sau de alte aspecte care pot interveni în timpul unei curse. În mod normal unele avarii necesită timp mai mult pentru a fi reparate. În *Formula 1 2000* acest lucru nu se face simțit, fapt care diminuează realismul jocului.



Băă... mai durează mult că mă 'nervez!!!

Un lucru interesant, pe care l-am observat, a fost atunci când am încercat să depășesc pe interior în apropierea unui viraj pe dreapta. Astfel că, în momentul în care am ieșit din viraj cel pe care îl depășeam nu a schițat nici un gest că ar dori să mă evite și a intrat ca berbecul în mine. Noroc că eram cu invulnerabilitatea activată că altfel nu mai putem continua cursa. O altă „întâmplare" interesantă ar mai fi aceea din timpul Grand Prix-ului din Italia unde după l-am presat timp de vreo două-trei minute pe Coulthard (de menționat că pilotam un bolid care purta sigla Ferrari) acestuia i-a explodat motorul. Asta înseamnă că acesta „a dat talpă" puțin mai tare decât trebuia, forțând excesiv motorul.

În ceea ce privește mediul în care se desfășoară „acțiunea", trebuie spus că este foarte bine realizat atât din punct de vedere grafic cât și din punct de vedere al asemănării cu cel din realitate. Asfaltul este cam la fel pe fiecare traseu, iar pe marginea acestuia poate exista iarbă sau nisip care ne trage afară în cazul în care o roată a mașinii trece de zona de siguranță. Pe traseu se poate observa o dungă neagră (probabil lăsată de cauciucuri) care reprezintă traseul ideal pe care ar trebui și noi să îl urmăm. Un aspect demn de luat în seamă ar fi acela că la viraje, dacă încălecăm pe interior vibratoarele, putem să intrăm cu viteză mai mare fără a risca să ne derapeze mașina. Nu același lucru se va întâmpla și pe exteriorul curbei așa că aveți mare grijă. Oricum, dacă veți avea plăcerea să jucați cu un volan cu force-feedback, se va simți atunci când intrați cu roata pe un vibrator.


Motivul grădinilor suspendate....

Pe asfalt nu există nici măcar o singură pată de ulei sau alte substanțe alunecoase care să ne facă să derapăm. În schimb, dacă are loc o coliziune și sar diferite părți de caroserie, acestea sunt lăsate acolo. Deja am întocmit un raport către FIA referitor la acest aspect. Trebuie să vă spun că până în momentul în care am scris acest articol nu am jucat nici o cursă în care să am parte de ploaie și... credeți-mă l-am jucat destul de mult. S-ar putea să fie, s-ar putea să nu fie... ploaie.

În final... concluzii

Concluzia mea din final este legată de realismul acestui joc. Asta pentru că am auzit foarte mulți gameri care jucaseră Formula 1 2000 și care se plângeau că le este imposibil să joace acest simulator. Tocmai de aceea aș dori să îi întreb pe aceștia un singur lucru: De cât timp are nevoie un om pentru a deveni pilot de Formula 1? Dacă nu știți, vă spun eu că are nevoie de câțiva ani buni. Astfel că, după părerea mea, Formula 1 2000 are un singur dar considerabil bug: este prea real. Probabil că cei care vor avea răbdare și vor încerca să învețe din greșeli vor reuși până la urmă să conducă ireproșabil și să devină campioni „virtuali" de Formula 1. Eu personal aștept replica celor de la **MicroProse.** Voi nu?

WildSnake

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	24/30
Multiplayer:	05/05
Feeling:	18/20
Impresie:	07/10
Total	84

Date tehnice

Gen: Simulator auto
Producător: Ea Sports
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel. 01-3147698, Fax. 01-3147699
Sistem recomandat:
Procesor: P II 450 MHz
Memorie: 128 MB RAM
Joystick: Da
Accelerare 3D: Da

Army Men: World War

Războiul a început din nou pentru soldații TAN. Green Army va trebui și de această dată să se apere din răsputeri!

Iată că cei de la 3DO s-au hotărât să continue seria *Army Men* cu încă o producție, numită de această dată *World War*. Eroii noștri sunt tot aceiași soldăței de plastic, dar de data aceasta au fost dotați cu arme mult mai puternice, lupta devenind mai spectaculoasă.

What's new!

În *Army Men: World War* au fost introduse noi moduri de luptă. În loc să te arunci ca „belemecu" în luptă poți chema în sprijinul tău un avion de recunoaștere, ca imediat după aceea bombardierele tactice să-și facă treaba, sau, de ce nu, un desant de parașutiști. Lasă-i pe ei să fie carnea de tun, iar tu să fii cel care va cuceri pozițiile inamice! Este adevărat că și ei sunt tot de-ai tăi, dar: „C'est la guerre!". Dacă, în schimb, preferi lupta „furiș", atunci poți opta pentru o carabină cu lunetă, astfel dușmanul nici nu va ști că l-a lovit! Scenele de luptă nu mai sunt cele casnice pe care le știam cu toții din *Army Men II*, cu peisaje din bucătărie, dormitor sau curtea din spatele casei. De data aceasta vei străbate plaje, jungle, orașe



distruse de război sau zone de țară abandonate. A mai fost și *Army Men: Toys in Space*, dar acest titlu, folosindu-se de motivul celui de-al doilea război mondial, parcă are mai multă credibilitate. În prima misiune parcă mă și imaginam stând pe plaja Omaha și comandând propria-mi trupă de commando și având o singură misiune: să distrug postul de radio!

La atac

Pentru asaltul pozițiilor inamice, cei de la 3DO au creat noi arme pe care tu le poți folosi: aruncător de flăcări, mitraliera Vulcan, grenade, mortiere, bazooka etc. Mai poți opta și pentru aspectul tactic, astfel că poți cuceri tancuri, jeep-uri, camioane pe șenile pe care altfel numai artileria grea le-ar fi putut distruge. Soldații Tan au prostul obicei de a sta ascunși după ziduri acest fapt fiind de un real folos jucătorului, câteva grenade aruncate peste zid scutindu-te de eforturi inutile și pierderi de război prea mari. Există puncte cheie în joc, în care odată ajuns vei primi forțe proaspete, de obicei le vei primi pe calea aerului. Fiind în plin război cu forțele Tan nu trebuie să uiți că una din misiunile tale secundare este de a-i ajuta pe confrații tăi verzi care, la rândul lor, te vor ajuta și pe tine, de multe ori chiar fiind obligatoriu să-i sprijini, altfel nu vei trece la următoarea misiune. Nu a fost uitată nici implementarea modulului multiplayer, astfel că vei avea posibilitatea să te folosești de cele 15 noi hărți, special concepute pentru multiplayer, pentru a-ți



arăta geniul în fața prietenilor tăi. În multiplayer se pot juca: king of the hill, capture the flag etc.

Army Men: World War, de fapt toată seria, este un joc deconectant și merită jucat, indiferent dacă ești un gamer vechi sau unul mai nou în această „afacere".

K'shu

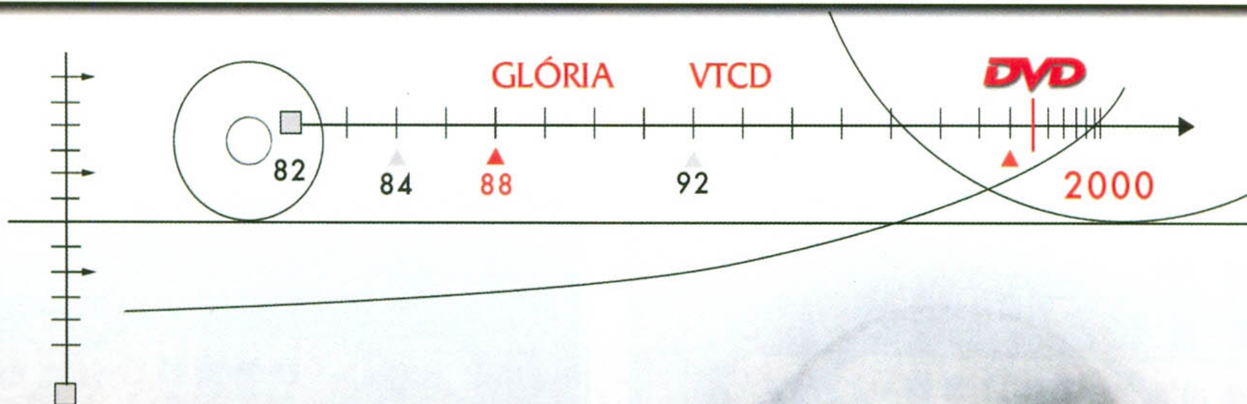


Date tehnice

Gen: Strategy
Producător: 3DO Company
Distribuitor: 3DO Company
Sistem recomandat:
Procesor: P233 MHz,
Memorie: 32 MB RAM
Multiplayer: Da

Nota LEVEL

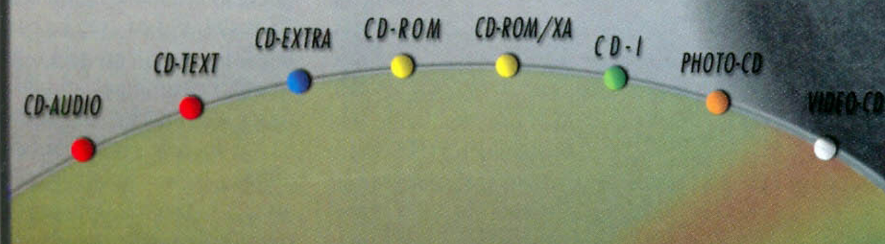
Grafică:	16/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	24/30
Storyline:	03/05
Feeling:	16/20
Impresie:	7/10
Total	67



Let's save their spirit!

... from the 10th of August
we save them for you
also on DVD











Rig'n'Roll: 18 Wheelers of Fortune

Mai uşor de recunoscut pentru cunoscători sub numele de Hard Truck 2



Este o continuare a unui titlu mai vechi, care a vrut să revoluţioneze într-un fel categoria simulatoarelor auto. Mă refer la *Hard Truck,* o producţie care ne punea în pielea unui şofer de camion a cărei sarcină nu se limita doar la a conduce gigantul cu multe roţi. Aveam mai multe depozite presărate într-o reţea de drumuri, între care trebuia să transportăm diverse mărfuri, pentru a câştiga diferite sume de bani. Alegerea genului de marfă (a cărei fragilitate reprezenta un factor ce trebuia luat în considerare), parcurgerea traseului optim cădeau în sarcina aceluiaşi şofer, dând astfel o tentă managerială acestui simulator. Succesul de care această producţie s-a bucurat la vremea ei a determinat casa producătoare, **Softlab**, să ia în considerare un nou titlu care să aparţină aceleiaşi serii.

Şi a venit şi continuarea...

... care iniţial a purtat numele de *Hard Truck 2,* dar în ultimul moment producătorii



au optat pentru un nou nume, *Rig'n'Roll: 18 Wheelers of Fortune.* Decizia lor este destul de greu de înţeles. Chiar dacă există, deosebirile, mai bine zis îmbunătăţirile pe care acest titlu le aduce faţă de predecesorul său, nu sunt atât de convingătoare încât să nu trădeze originea lui.

Şi dacă am vorbit despre îmbunătăţirile faţă de original, haideţi să le şi trecem împreună în revistă. În primul rând, universul în care se desfăşoară toată tărăşenia a fost mult lărgit. Nu mai există doar trei-patru orăşele între care avem de transportat marfă. Avem o reţea imensă de drumuri, pe care sunt presărate mai multe depozite şi chiar şi staţii de alimentare şi ateliere de reparat, care nu sunt puse doar de decor şi care pot fi de un real folos pentru cei care au de parcurs distanţe mai mari. Şi când spun distanţe mari vorbesc foarte serios, deoarece am întâlnit situaţia în care aveam de mers între două puncte cam 45 de minute. Producătorii spun că pentru astfel de situaţii reţeaua de drumuri a fost „dotată" şi cu scurtături, care – între noi fie vorba – sunt cam greu de găsit. Am încercat, de curiozitate, să găsesc şi eu o astfel de scurtătură, dar nu am reuşit cu nici un preţ. În schimb, am avut plăcerea de a vedea alţi şoferi cum se foloseau de asemenea avantaje. Şi atunci, repede, după ei. Şi o lua omul de-a dreptul pe câmp, fără să aibă un singur reper. Ceea ce m-a determinat să cred că respectivele scurtături trebuie pur şi simplu învăţate după ce, în prealabil, acelaşi lucru a fost făcut cu întreg traseul.

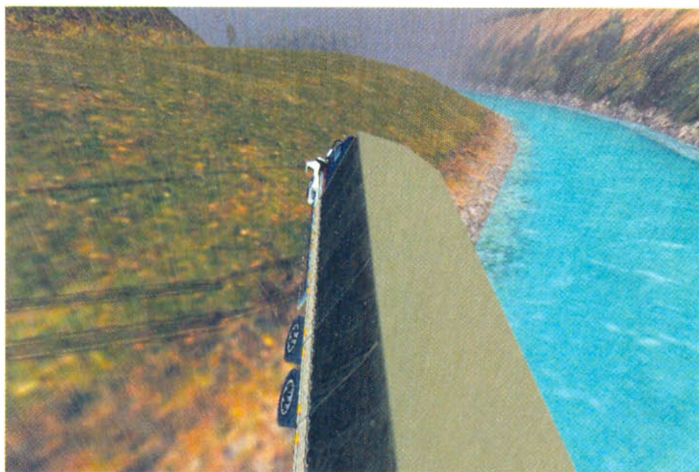
Haideţi să ne afundăm puţin în detalii de ordin mecanico-tehnice. Păi, fraţilor, se observa vreo diferenţă în primul titlu al seriei în comportamentul vehiculului în momentul în care camionul era plin, faţă de momentele în care acesta era gol? Nu prea! Ei, da acum... Să vedeţi voi ce greu se controlează un auto-tren plin ochi cu marfă a cărei masă adună ceva tone! Adio curbe luate cu viteză, ca şi cum am fi mers cu bicicleta. Fiecare viraj trebuie abordat precaut, pentru a nu periclita integritatea mărfii şi a vehiculului.

Blue Boys

Un alt element nou în *Rig'n'Roll: 18 Wheelers of Fortune* îl constituie prezenţa băieţilor veseli. Sticleţi, curcani, gabori, copoi sau cum mai vreţi să le spuneţi. Rolul acestora ar fi acela de a asigura respectarea regulilor de circulaţie. Dar problema nu stă chiar aşa. Poţi li-





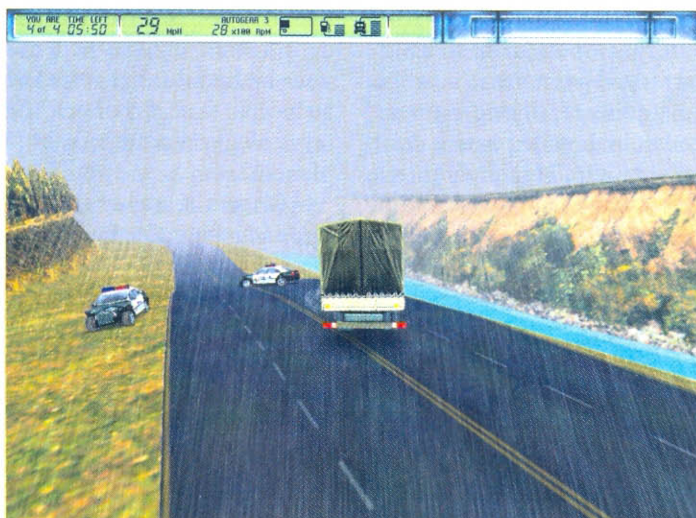


Oboseala la volan nu este recomandată

niştit să mergi pe contrasens fără ca băieţii de la Dinamo să te „agaţe". Şi nici măcar „şpagă" nu e nevoie să dai. Dacă însă ţii cu tot dinadinsul să intri în vizorul lor, nu e nevoie de prea mari eforturi. Deşi comportamentul lor ar trebui să fie exemplar, aceştia se vor transforma instantaneu în adevăraţi kamikaze, care se vor năpusti cu maşinile lor în faţa camionului nostru, fără să ţină cont de diferenţa de gabarit. Există şi unii mai calculaţi, probabil cei cu grade superioare, care fac uz de armamentul din dotare. Şi efectele acestuia se vor face simţite atât asupra integrităţii mărfii cât şi a vehiculului.

Şi dacă cei cu maşinuţe mici pot fi uşor îndepărtaţi din calea noastră, fără prea mari daune, problemele apar în momentul în care în calea noastră ies cei cu jeep-uri şi chiar cei cu elicoptere, împotriva cărora suntem lipsiţi de apărare.

Producătorii au precizat ceva şi despre hoţi la drumul mare, în adevăratul sens al cuvântului, care „călăresc" nişte maşini cu aspect futurist. Problema cea mai gravă este că aceştia trec pe şosele pe lângă cei care ar trebui să apere legea fără nici un fel de jenă. Am fost prins în situaţia uimitoare, în care eram urmărit atât de poliţie cât şi de hoţi, care concurau într-o cursă nebună al cărei vânat eram eu. Din punctul nostru de



Sacrificiu în slujba securităţii publice sau AI ka(mi)ka(ze)

vedere, al românilor, este mai puţin grav, deoarece în ţara noastră, situaţia aceasta poate fi întâlnită fără prea multe căutări. Te aleargă hoţii şi îţi dă şi poliţia o amendă în loc să te scape. Ceea ce este de reţinut este că la începutul jocului, locul de plecare este împrejmuit cu mine (nu se ştie cine le-a plantat), care trebuie ocolite cu atenţie.

Efectele condiţiilor meteo se fac şi ele simţite asupra manevrabilităţii camionului. Viteza trebuie adaptată acestor condiţii, exact ca în realitate.

Other stuff

Ar mai fi destule lucruri de precizat. Spre exemplu că s-a alocat o tastă chiar şi contactului, astfel încât cei mai economi dintre noi pot coborî pantele cu motorul oprit. Destul de original, nu?

În ceea ce priveşte aspectul grafic, jocul nu prezintă deosebiri majore faţă de predecesorul său. Este folosit acelaşi engine care prezintă avantajul unei configuraţii minime necesare destul de modeste, dar şi dezavantajele unor mişcări destul de plastice ale maşinilor. Calitatea imaginii a fost puţin îmbunătăţită, astfel încât detaliile mediului înconjurător şi chiar şi cele ale maşinilor sunt mai migălos lucrate.

Adăugând într-un taler al balanţei un suport multiplayer care ne permite trei moduri de joc mai mult sau mai puţin originale (trafic, trial şi truck-ball), iar în celălalt imposibilitatea descoperirii meseriei secrete de şofer pentru o mină de diamante pe care producătorii ne-au promis-o, şi care probabil că există, dar este mult prea bine ascunsă, precum şi greutatea cu care se poate ajunge la pistele pe care se organizează curse (care sunt absolut întotdeauna anunţate în momentele în care avem o anumită marfă de transportat), putem spune că producţia celor de la Softlab este o continuare reuşită a unui titlu mai vechi, pe care fanii primei versiuni o vor gusta din plin.

Dr. Pepper



Date tehnice

Gen: Simulator Auto
Producător: Softlab
Distribuitor: 1C Company
Sistem recomandat:
Procesor: P II 233 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Multiplayer: Da

Nota LEVEL

Grafică:	15/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	26/30
Multiplayer:	05/05
Feeling:	16/20
Impresie:	07/10
Total	79

Swarm Assault

...sau mai bine spus cafteală de insecte!!!

Doriți să încercați un joc nou care să vă placă și care să nu vă provoace dureri puternice de cap? Vreți să jucați un RTS adevărat care să vă ofere un gameplay dinamic? Nimic mai simplu. Căutați un joc care să îndeplinească aceste două reguli și faceți tot ce este omenește posibil să nu jucați Swarm Assault. InSatisfacție garantată!

La ultimul Congres Internațional al Gâzelor fără Frontiere s-a discutat eventualitatea ruperii granițelor dintre două țări rivale: Țânțaria și Bărzăunia. Din păcate discuțiile nu au dus la nici un rezultat. Ba mai mult, au dus la izbucnirea războiului dintre cele două popoare care încet încet s-a transformat într-o conflagrație mondială. Liderul separatist țânțărean, domnul Biceps Muskală afirma, cu privire la izbucnirea acestui conflict internațional, următoarele: bzzz zzzd bzzzi bzzzo....bzzza. În traducere liberă: nu vom ceda o palmă de pământ chiar de vom intra în mormânt.



Alături se pot observa (cu ochiul liber) câteva imagini luate cu mari sacrificii de către reporterul nostru de pe câmpul de luptă. Imagini dezolante...aripioare rupte, trompe (de țânțari) sfârtecate, gărgări striviți și miriapozi ciungi. Noroc că nu este vorba decât de un simplu joc pentru că altfel ar fi trebuit să ne punem semne mari de întrebare, cum ar fi: Unde vom ajunge dacă și insectele au început să se războiască? Ce se va alege de scumpa noastră planetă?



Oricum, și așa se nasc semne de întrebare. Oare cine va fi în stare să joace Swarm Assault? ...Ăla eu...ăla eu!!! Da'...eu cu cine votez, dom'le?

Gâzu Sneic

Date tehnice

Gen: Insecticid
Producător: RealNetworks
Distribuitor: RealNetworks
Sistem recomandat:
Procesor: P 166 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Platformă: Windows 95/98

3D Mars Mission

Pac, puf... și îi făcu' harcea-parcea...

Space...cea mai lungă tastă de pe keyboard. Acestea sunt călătoriile navei Iu.Es.Es. Sneicănpraiz într-un univers plin de neprevăzut în care doar cei puternici „cu nervii" pot rezista mai mult de zece minute. Se făcea că era seară. Greierii galactici „târâiau" a moarte. Prevesteau parcă sosirea dușmanilor. Erau câtă frunză și iarbă. Avusesem noroc că nu mă surprinseseră cu garda lăsată.



Nici nu terminasem bine de lustruit butonul de faiăr (cel din stânga de la „șoricel") că au și apărut vreo 35 de nave iscoadă ale inamicilor. Veniseră să studieze terenul. Și...l-au studiat în profunzime pentru că în doi timpi (pe motorină) și trei mișcări i-am făcut una cu pământul. Puțin timp după aceea cerul s-a umplut dintr-o dată de mii și mii de nave. Parcă eram în filmul acela al lui Hitchcok... Păsările.

Este vorba despre un shooter spațial care vă va lăsa cu gura căscată. Pentru a putea juca 3D Mars Mission va trebui să utilizăm toate tastele mouse-lui. Oare veți putea face față? Cei care nu dispun de acest instrument pot să opteze pentru varianta de joc cu tastatura, adică cele patru săgeți și un buton de foc ales la întâmplare.



Nu se poate spune că acest joc are o acțiune foarte complicată, dar cu siguranță poate fi considerat ca fiind un excelent instrument de perfecționare a reflexelor cu șoarecele. Pentru că în fond nu este vorba decât despre reflexe și poate puțin noroc. În rest nu există probleme. Așa că...start to shoot!!!

Co(s)mic Snake

Date tehnice

Gen: 'pușcături
Producător: Gamescape Studios
Distribuitor: Gamescape Studios
Sistem recomandat:
Procesor: P 200 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Platformă: Windows 95/98

Last Call

Bei! Mori! Nu bei! Mori! Dacă bei să bei destul, dacă mori să mori sătul!



Iată că după lungi și grele sacrificii am reușit să pun pe picioare propria mea afacere...un mic bărulet, pe o mică străduță, într-un mic orășel. Primele două săptămâni treaba a mers nasol, dar după aceea au început să curgă clienții încontinuu. Astfel că, a trebuit să angajez un om care să mă ajute în cazul în care vreun client face scandal, adică un badigard. Și... bine am făcut pentru că la vreo două zile după aceea a venit un tip cam brunet și cam certat cu legea.

Salut moșule...Dă' și mie un vischi...mâncataș. Bătrâne, da' ceva potoale de unde aș putea să halesc și eu că mă cam strânge mațu'. Moșule, lisăn tu mi cu atenție că am să te întreb o chestie! Da'...rămâne între noi că altfel îți iau glanda cu șuriu' cât ai zice „dezixoribonucleic". Unde aș putea să stau și io pitit vreo două-trei zile că mă caută gaborii să mă bage la mititica?

Last Call este un joc care ne învață cum să preparăm un șpriț, un cocktail... înțelegeți voi... pileală. Să vă explic cum stau lucrurile. Noi vom juca rolul barmanului și va trebui să preparăm diverse licori, cu alcool pentru clienții care au peste 21 de ani și pentru toată lumea. Da, ați înțeles bine trebuie să îi legitimăm înainte de a le lua comanda. În caz că băutura preparată de noi nu va fi agreată de client acesta o va scuipa scârbit și va pleca supărat de la bar. În schimb, dacă nu ne place nouă vreun client putem să punem bodigardul, de care vă vorbeam mai sus, să-l ia de guler și să-l dea afară.

Vă urez servici ușor și bacșișuri mari!!!

Barmanu' de serviciu'
El Sneico Latino

Date tehnice

Gen: Pileală
Producător: Simon&Schuster
Distribuitor: Simon&Schuster
Sistem recomandat:
Procesor: P 166 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Platformă: Windows 95/98

Down of War

Foicică de lalea, am și eu peștera mea!!!



Ce ziceți, dragii Snakeului, de un RTS cu oameni primitivi din epoca de piatră a căror amenințare majoră o constituiau dinozaurii (Tyranosaurus Rex) cu pele verde ca frunza de toamnă și limba înroșită de atâta sânge. Treaba stă în felul următor: Se ia una bucată vatră foc (pen'că se descoperise focul cu șase zile în urmă când l-a fulgerat pe Rony din clanul N'ghit de a ars ăla ca o torță vie), se așază pe una bucată plai cretacic încrețit cu diverse forme de relief, se presară niscaiva elemente faună după care se adaugă elementul principal și anume omul peșterilor cu bâta lui cea lungă, tare și noduroasă. Bineînțeles că bărbatul nu putea fi lăsat singur. Astfel că se adaugă două trei blonde (a se observa motivul blondei) îmblănite cu blană blănoasă cumpărată de la blănari. Se servește la rece și fără obiecte dure în preajmă cum ar fi leviere, strunguri, branduri sau freze date cu gel (se admit chelii). Altfel riscați să vă distrugeți calculatorul.



Iată că cei de la SouthPeak Interactive ne oferă un joc de strategie despre care nu se poate spune că nu ar fi reușit. Asta pentru că are o grafică acceptabilă și un gameplay interesant și ciudat în același timp, dar care pentru fanii RTS-urilor poate constitui o adevărată provocare. Cert este că merită să încercați Down of War măcar pentru sunetele distractive pe care le scot personajele în momentul în care le dăm o comandă. Lula lula lula...adică go go go!

Sneicu' primitivu'

Date tehnice

Gen: Strategeală
Producător: SouthPeak Interactive
Distribuitor: SouthPeak Interactive
Sistem recomandat:
Procesor: P 166 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Platformă: Windows 95/98

Ultima IX: Ascension



„Twenty years have passed since the beginning, Eight epic stories have been told... only one remains."

De curând, **Origin Systems** a lansat pe piață ultimul capitol al „trilogiei trilogiilor" prin care încheie una dintre cele mai longevive și frumoase serii de RPG-uri din istoria jocurilor pe computer.

Povestea începe odată cu apariția a opt coloane imense ce afectează în mod indirect pe locuitorii Britanniei. Astfel aceștia vor deveni opusul virtuților ce îi caracterizează. În spatele acestor apariții misterioase se află Gardianul, esența răului și oponentul principal al Avatarului încă din *Ultima VII: The Black Gate*. Lordul British, conducătorul Britanniei este acum un om bătrân ce nu poate face față acestei situații și din nou salvarea lumii este în mâinile Avatarului.

Deși povestea nu pare prea complexă, evoluează gradat ajutată fiind și de alte „subpovești", ajungând în final să devină o adevărată capodoperă. S-a încercat și în a noua parte, ca și în întreaga serie *Ultima*, să se creeze o lume imensă, captivantă, cu problemele și oamenii ei care chiar ar fi putut exista, și după părerea mea s-a reușit din plin. După cum a declarat și autorul seriei, Richard Garriott: „*Ultima* este un joc în care reușești sau nu în funcție de cât de bine îți îndeplinești rolul în acel univers, lucru ce este independent de managementul inventarului sau caracteristicile eroului."





Originile virtuților

Intrarea directă în joc, fără meniuri sau setări, arată seriozitatea cu care echipa producătoare privește jocul, și astfel ne introduce încă din primele momente în lumea sa uriașă. Un plus de originalitate este adus prin apariția țigăncii, care sub pretextul ghicirii viitorului îți va adresa niște întrebări, astfel construindu-ți personajul cât mai aproape de personalitatea ta. Există opt clase, fiecare specifică unui oraș și unei virtuți.

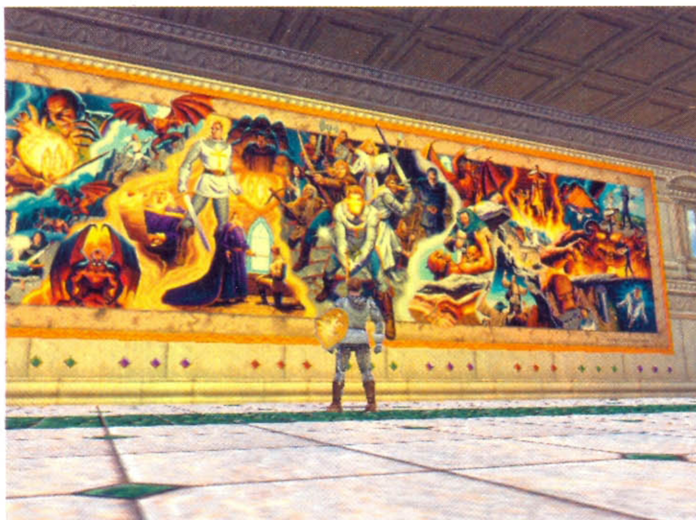
Deși este un RPG, sistemul de skill-uri este cam superficial, neexistând decât trei domenii în care te poți dezvolta Acestea sunt: strength, intelligence și dexterity; fiecare având patru nivele de evoluție. Forța mărește numărul de hit points ale personajului, puterea defensiva și cea ofensivă. Inteligența mărește numărul de puncte de mana, protecția împotriva vrăjilor și sporește puterea magiilor tale. Statistica dexteritatea îți permite să te antrenezi învățând noi lovituri cu armele. Totuși, deși nu avem un skill sistem foarte complex, acesta este „compensat" prin ideea „simulării de viață virtuală" și încercarea apropierii de realitate.

Gameplay-ul este de o calitate foarte ridicată, jucătorul având o mare libertate de mișcare; universul jocului fiind continuu, neexistând perioade



de loading sau intrări pe alte hărți. Totodată există posibilitatea de a interacționa cu mai toate obiectele, astfel se pot: aprinde lămpi, muta lucruri, sparge butoaie și lăzi, inclusiv se poate cânta la pian. Lupta, de asemenea, este bine realizată, are loc în timp real și după o vreme se pot învăța lovituri noi pentru armele din joc.

Ultima IX: Ascension se prezintă cu o interfață comodă și ușor de manevrat. Există o centură în care se pot pune poțiuni sau shortcut-uri la spell-uri, un bag destul de încăpător (mai ales dacă mai cumpărați și niște „săculeți"), indicatorii de sănătate, magie (în partea inferioară ecranului), putere a armei și armura (în partea superioară a ecranului). Ar mai fi de amintit spell book-ul și jurnalul, ce notează toate evenimentele importante și în plus conține informații vitale despre joc. Dacă se ține apăsată tasta [x] va apărea descrierea obiectului din dreptul cursorului, lucru de altfel foarte util. Tot aici ar mai fi de adăugat faptul că atunci când sari, pui cursorul pe destinație și Avatarul va sări exact în locul indicat, față de alte jocuri unde nu vei ști unde o să aterizezi.



Apusul Britanniei

Odată cu trecerea la cea de-a treia dimensiune, grafica a suferit îmbunătățiri radicale, fiind după părerea mea cea mai bună dintr-un joc până la momentul actual. Oamenii se mișcă extrem de natural datorită skeletal animation-ului, detaliile sunt superbe, totul fiind dus până la superlativul absolut. Există lebede ce dau din labe în timp ce plutesc pe apă, fluturi, libelule, păsări, cocoși; efectele atmosferice sunt extrem de realiste și contribuie mult la impresia de real: ploaie, cer senin, apus de soare, cer înstelat, totul decurgând extrem de natural. De asemenea avem parte de lumini colorate și iluminări foarte realiste; trecerea de la interior la exterior fiind aproape fluidă, lucruri ce arată capacitățile ridicate ale engine-ului. Orașele prin care treci sunt foarte diferite atât ca mediu înconjurător cât și ca design: Moonglow, un oraș al magilor înconjurat de câmpuri de forță, aici te vei plimba cu o corabie plutitoare; Yew, un oraș construit în copaci; Britan orașul medieval standard, totul fiind creat în cele mai mici detalii. Ar mai fi de remarcat „tapiseria anilor" ce se găsește în muzeul din Britan. Aceasta este un fel de tablou mare care conține câte trei imagini din fiecare episod al seriei *Ultima*. Per total sunt prezentate cele mai importante momente din întreaga serie într-o singură „pictură".

La capitolul sunet avem din nou de toate pentru toți. Avem sunete pentru fiecare armă, sunet de fundal, strigăte de durere, dar cel mai important este faptul că avem dialoguri în totalitate vorbite. Vocile personajelor au fost foarte bine interpretate de actori profesioniști. Muzica a fost în întregime interpretată de o orchestră și sună extrem de bine. Fiecare oraș are tema sa muzicală (eu unul ador tema muzicală a Britan-ului și nu numai). Pentru cei ce doresc să asculte muzica din joc separat a fost realizată o ediție specială ce conține un CD cu soundtrack-ul jocului.



Pot să afirm cu mâna pe inimă că feeling-ul este de zile mari și pur și simplu nu poți să nu te contopești cu lumea jocului. Mie mi-a readus acea plăcere care-o aveam când mâzgăleam cărți de colorat cu teme medievale... feeling ce nu credeam că o să-l mai regăsesc vreodată.

Deci, până aici, *Ultima IX: Ascension* punctează numai cu aspecte pozitive la toate categoriile, lucru rar întâlnit la un joc. Dar cum fiecare pădure are uscăturile ei, așa și Ultima IX are o mare problemă, și anume... bug-urile. Începând cu bug-uri ce împiedică jocul să ruleze corect până și pe computere high-end; continuând cu bug-uri ce blochează povestea, te fac să cazi prin suprafețe solide, fac să-ți dispară arme și obiecte, împiedică inamicii să te vadă... etc. Ar mai fi de adăugat și cerințele foarte mari de sistem.



Majoritatea problemelor de mai sus s-au rezolvat odată cu apariția versiunii 1.18 a jocului dar totuși nu s-au remediat în totalitate. Cine va trece cu vederea bug-urile jocului și are un calculator puternic va descoperi o adevărată operă de artă, cum de mult nu s-a mai văzut. Eu recomand tuturor *Ultima IX: Ascension* și nu mai rămâne decât să închei cu:

I'll be waiting for you... in Britannia!

Warrior of destiny
(Suciu Cristian, București)



Date tehnice

Gen: RPG
Producător: Origin Systems
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel. 01-3147698, Fax. 01-3147699
Sistem recomandat:
Procesor: P III 500 MHz
Memorie: 128 MB RAM
Joystick: Da
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da

Nota LEVEL

Grafică:	20/20
Sunet:	15/15
Gameplay:	26/30
Storyline:	05/05
Feeling:	19/20
Impresie:	09/10
Total	94

Martian Gothic: Unification



Sau... ce se poate întâmpla dacă deschizi Cutia Pandorei fără Manualul de Utilizare și fără să porți echipamentul de protecție adecvat.

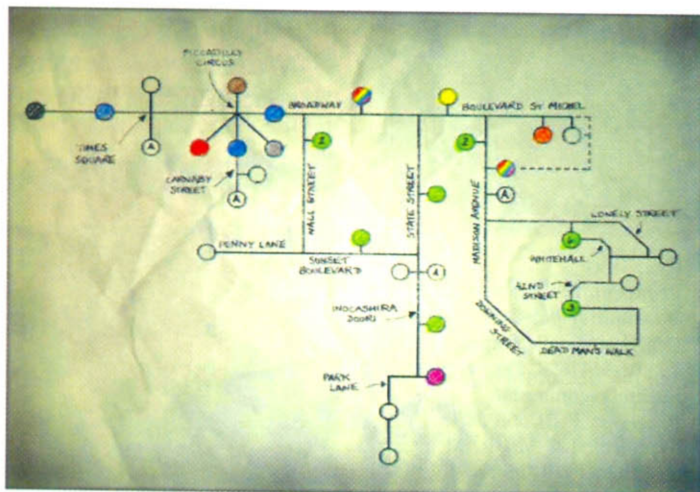
Personajele sunt următoarele: Martin Karne (security), Kenzo Uji (infomesh) și Diane Matlock (microbiologist). Va trebui să te folosești de calitățile unice ale fiecăruia pentru a putea termina acest joc. Cu toate că sunt independente, nu trebuie să uiți că personajele tale alcătuiesc o echipă și uneori va fi realmente necesar să folosești zicala „o mână spală pe alta" !

Să-ncepem cu-nceputul!

Singurul care poate ieși din Airlock este Kenzo. Caută în EVA Suit radioul și folosește-l pentru a lua contact cu ceilalți membri ai echipajului. Deschizi ușa, activezi Control Panel și îl „contaminezi" pe Kenzo (ceea ce trebuie făcut și cu ceilalți doi membri, cu excepția lui Diane, care, înainte de decontaminare, culege din Locker pistolul Picollo și muniția). Ieși pe coridor, unde vei găsi cadavrul directorului Felicci. Pe coridor, în spatele lui Kenzo este o ușă, o deschizi, intri în camera din dreapta, folosești Orange Tag. Examinezi cadavrul de pe pat și vei găsi muniție pentru pistol (Piccolo) după care accesezi computerul cu ajutorul Microcorder-ului (nu uita să te poziționezi cu fața spre ușă, lângă computer). Asculți până la capăt mesajul lui Judith, din care vei afla parola PANDORA. Îi deblochezi ușa lui Karne și fugi din camera respectivă. Mergi la Broadway Hatch culegi Health Boost. Tot aici poți lăsa Photo, Booklet și Microcorder (Felicci), deoarece inventory-ul este limitat și vei avea nevoie de spațiu de manevră. Mai găsești o cheie care are inscripționată pe ea MED. Mergi până la Vac-Tube de pe Sunset Boulevard, de unde iei Note (Ben Gunn #1) și aștepți. Treci cu tasta TAB la Karne. Acesta va merge până la Park Lane Hatch, care poate fi deschis cu ajutorul codului apărut pe ceas: 4864. Găsești Green Tag, Health Boost și Antitoxin. Prin Vac-Tube îi trimiți lui Kenzo Green Tag, cu care acesta va deschide ușa de lângă el. În această cameră găsești Vibro-Scourer și Purple Tag (le trimiți lui Karne), Arboretum CODE (3376), Green Tag și Green Tag (Dorm 2). Te întorci pe coridor și folosești Green Tag-ul găsit. Găsești un spânzurat (Green Tag). Culegi Notes, pe care le examinezi, obținând astfel Paper Clip. Din Exercise Bike iei Drive Belt. Te întorci la Vac-Tube, în care pui Purple Tag, Green Tag, Paper Clip și Drive Belt, pe care le culege Karne. Acesta folosește codul ARBORETUM (3376). În Arboretum mergi spre stânga și examinezi cadavrul de pe bancă și iei Babybug Remote, muniție pentru pistol și Green tag (Dorm 4). Când vrei să ieși din ecranul respectiv, vei avea prima întâlnire cu Zombie. Pentru a-l învinge, va trebui să-l atragi spre tine, după care: fugi la bancă, iei pistolul Piccolo și îl împuști de cinci ori. Te mai întâlnești cu un zombie (aici se află niște plante pe care eu le-am cules și le-am pus pe toate în locker), îl omori și pe acesta și iei de la el încă un pistol (pentru Kenzo), Blue Tag și din Microcorder (Tierney) afli codul pentru deblocarea Airlock 3 (2734). Te întorci la Vac-Tube și îi trimiți lui Kenzo al doilea pistol, Green Tag (Dorm 4), Blue Tag și Babybug Remote. Nu uita să folosești Purple Tag, dar nu intra încă în camera respectivă. Cu Green Tag-ul de la Kenzo, deschizi ușa, iar din Music Box iei Study Drawer Key (camera cu Purple Tag). Tot în această cameră mai culegi Pop-Gun și Biosensor. Asupra cadavrului de pe scaun se mai află un Green Tag și, după ce îl iei, mortăciunea se „resurrect-ează" (Sper că nu te-ai... speriat.). Folosești Paper Clip pe Games Chest, din care iei Checker și Dillinger Ammo. Dacă folosești Biosensor la ușa din fața Airlock-ului de unde ai ieșit cu Karne vei asista la o discuție destul de interesantă (a fost semnalat ca fiind bug, dar după ce se termină energia de la Biosensor poți continua liniștit jocul). Kenzo: înapoi pe coridorul unde l-ai găsit pe director și deschizi ușa cu Green Tag (Dorm 2). Aici sunt doi Zombie și după ce îi „liniștești" găsești muniție pentru Piccolo și Dillinger. Pe jos, lângă duș se află Pumice Stone (obiect super-esențial, ca să spun așa !), nu uita să o culegi! Ieși pe ușă și te întorci la computerul lui Felicci, o împuști pe „respectiva" Zombie și deschizi Air-



Un „săculeț" de voiaj... cam plin



Harta bazei Vita

lock 3 cu codul 2734. Tragi în corpul care plutește și vei găsi asupra lui Electronic Screwdriver, pe care o folosești pe Duct Panel, de unde iei Babybug (deschizi jucăria și scoți Note). Lui Diane îi trimiți următoarele obiecte: Blue Tag (2 buc), Key (Med) și Electronic Screwdriver.

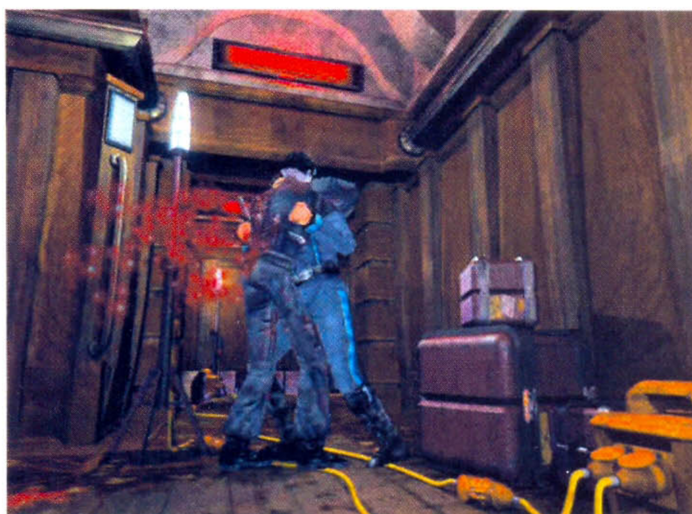
Diane liberă

Ieși cu Diane și asupra cadavrului din coridorul din stânga vei găsi Scarab. Mergi prin coridorul din dreapta (cum ieși din Airlock) și deschizi Baker Street Hatch, de unde iei Hacksaw (i-l pasezi lui Karne). Ajungi într-o cameră cu mai multe uși și un cadavru pe podea (Yuri), de la care iei Brown Tag și Lighter. Folosești Brown Tag pe ușa Alpha. Din respectiva cameră iei Flask (pe care o pui în Chemical Combiner), Desk Key (Kenzo) și Receptor Panel. Folosești computerul și cu ajutorul lui Chemical Combiner selectezi Nitro Glycerine. De la Chemical Combiner iei Flask (nitroglycerine) și din Vac-Tube obiectele care le-a trimis Kenzo. Deschizi ușile care flanchează ușa notată cu Beta cu cele două Blue Tag și percheziționezi cadavrul unde găsești: Locker Key, Green Tag (Dorm 1) și Yellow Tag (Kenzo).

Kenzo: înapoi în camera directorului Felicci, deschizi biroul cu Desk Key, iei Silver Bell. Karne: la ușa cu lanțul slab (în Arboretum) folosești Hacksaw. Deschizi ușa și iei cu tine Gloves și pistolul cu spray. Deschizi pistolul cu spray și îi trimiți lui Diane încărcătorul (Cartridge) care-l va pune în Chemical Combiner și din computer va selecta Acid Clorhidric. În camera dinaintea lui Recycling Chamber (cea în care atârnă monstrul din tavan) folosești pistolul încărcat cu Acid Clorhidric, monstrul va dispărea, și din această cameră culegi Bycicle Pump și Breather. Aceste ultime două obiecte, împreună cu Hacksaw, le trimiți lui Kenzo. Intri la Recycling și percheziționezi cadavrul, asupra lui vei găsi: Nail Gun, Nails (muniție pentru Nail Gun), Oily Rag. Oprești ventilatorul cu ajutorul computerului, intri pe după el și cureți praful cu ajutorul Vibro Scourer-ului după care te întorci la computer și pui în funcțiune ventilatorul.

Kenzo: mergi în camera unde sunt toaletele și vei tăia mâna cadavrului care este întins pe jos (spooky!)! Mâna respectivă i-o vei trimite lui Diane.

Diane: Cablul de lângă ușă îl vei folosi cu Oily Rag și de Oily Rag vei atașa Flask (nitroglycerine) și în final vei folosi Lighter. Sper că ți-ai dat seama că după ce a luat foc cârpa este momentul să fugi de acolo! Odată ajuns în camera următoare folosești mâna pe computer, ridici brațul electric, atașezi Receptor Panel, pui brațul la loc. Plantele pe care le-a cules Kane (din Arboretum) le trimiți lui Diane ca să le transforme în Health Boost și Antitoxin. Dintr-un Lichen rezultă un Antitoxin, iar dacă pui în Chemical Extractor un Brown Plant vor rezulta trei (3) Health Boost! În laboratorul



Îmbrățișări calde și plăcute

medical vei găsi patru seringi (chiar lângă computer), iar pe trei din ele le umpli cu sângele fiecărui membru al expediției! Cea care a rămas goală trimite-o prin Vac-Tube lui Kenzo!

Kenzo: va deschide ușa cu Yellow Tag și folosești imediat Breather (vei avea 90 de secunde în care să rezolvi „problema" – mai mult decât necesar!). Folosești Deflated Martian Hopper pe gaura din perete după care Bicicle Pump. Ai ajuns la MOOD – computerul central al bazei. Opțiunea „Use Chair" nu poți să o activezi decât dacă citești Benn Gunn Note (#1) și vorbești cu MOOD ca să deschidă Bulkheads. Parola este PARK LANE. Acum poți accesa scaunul. Vei fi teleportat într-un univers virtual (Simureal Chamber). Folosești instrumentul muzical de lângă ușă cu ajutorul Silver Bell și se va deschide ușa. Cum ieși pe ușă, vei folosi opțiunea „use rock" și deschizi ușile de tip „Bulkhead". Atenție! Există o săgeată pe care dacă o apeși cu bățul respectiv poți controla uși din regiunile celelalte ale bazei!

Bulkhead doors opened

Kenzo: După ce ieși de la Mood mergi până pe coridorul pe care ai ieșit prima oară din Decontamination și vei observa că s-au deschis două uși. Dacă treci pe una din ele vei găsi ușa Dormitory 4 dar deocamdată nu se poate deschide, așa că vei merge prin celălalt bulkhead și după ce „pui jos" o mulțime de zombie ajungi la Downing Street Hatch (cod 1010) unde găsești Screwdriver (Diane) și Green Tag (Dorm 3). Într-un final, după ce mai omori un grup de zombie (cred că acolo pe coridor era miting!), ajungi și la ușa pe care vei folosi Green Tag (Dorm 3) și asupra cadavrului de lângă Vac-Tube găsești Resonator (Diane). Dacă o iei drept înainte va fi un foarte frumos SAYONARA (dacă încă nu te-ai întâlnit cu acest cuvânt, înseamnă că ori ești foarte bun, ori ai avut noroc!) deci va trebui să fugi până la ușa din stânga să o deschizi repede și să fugi pentru că din spate o să vină „monstrulețul" (asupra căruia gloanțele nu au nici un efect!). Dar, până să fugi, folosește Magnetic Checker pe Babybug și cu ajutorul telecomenzii pentru Babybug vei conduce mașinuța în gaura din



Mitraliera-și face treaba



În Necropolis, Diabolus Machine gun este un mod eficient de a-i pune la orizontală pe adversari



Coridorul spre Mood



Opțiunea „use rock" și... Bulkheads UP!

zid (de lângă monstru) și vei culege Spectrometer. Mergi pe coridor și vei găsi mai multe uși. Pe una din ele intri într-un coridor în care un zombie o să tragă în tine, îl „liniștești" și pe el și în hatch vei găsi Locker Key pe care o vei folosi tot la una din ușile de acolo unde, pe jos, se află Crank și un Metal Case (codul lui Kenzo – 3172) din care iei Psionara și muniția pentru această armă! Cu Psionara poți omorî stafia (zombie-ul care plutește) dar deocamdată nu știi codul. Crank se poate folosi la ușa care are o gaură în ea (o să-ți dai seama când vei ajunge) și vei ieși chiar pe coridorul unde se află ușa de la Dormitory 4. Atenție că după ce treci prin ușă, aceasta se va închide în urma ta! Te întorci în Simureal Chamber (MOOD) pentru a manevra niște uși.

Diane: Mergi pe ușa deschisă cu ajutorul Blue Tag (în stânga ușii notate cu beta) treci prin bulkhead, deschizi cu Green Tag (Dorm 1) iar în această încăpere se află doi zombie, vei găsi Notes (Pickman). Folosești și locker Key (înăuntru se află încă un Martian Rock împreună cu Note – mr. Oba și ceva muniție). Vei ieși pe coridor și vei găsi încă un Duct Panel la care folosești Electronic Screwdriver. Mergi mai departe pe coridor, deschizi ușa și vei ajunge pe un culoar larg cu o ușă mare la capătul ei. O deschizi, iar la următoarea te poziționezi chiar lângă ea dar cu spatele la ușă.

În acest moment se cere o acțiune radicală. Vei folosi unul din membrii expediției pentru a momi monstrul din camera din care va ieși Diane prin Duct Panel. Kenzo trebuie să se afle în Simureal Chamber pentru a închide ușa. Cu Diane (spatele la ușă) deschizi ușa și monstrul va veni drept spre tine, fugi până la cealaltă ușă și o activezi astfel încât literalmente „îi vei trânti ușa-n față monstrului"! Înapoi în Simureal Chamber, Kenzo va închide cu ajutorul bățului ușa prin care a venit monstrul spre Diane.

It takes a lot of guts to do this!

Îl aduci pe Karne în laboratorul medical cu fața la ușa laboratorului. Vezi să aibă asupra lui următoarele două obiecte: Scarab și Book (KHEPRI) – o găsești pe jos lângă zombie-ul din camera unde ai folosit Purple Tag. Îți sugerez să salvezi la computerul din Medical Lab pentru că s-ar putea ca schema să nu iasă din prima! Vii cu Diane la Electric Panel și folosești Screwdriver. Te întorci cu CTRL + <săgeată jos> și fugi. Deschizi ușa, care se va închide în fața monstrului. Apeși F1 (treci la Karne) deschizi ușa de la Medical Lab o iei la stânga, deschizi următoarea ușă care se va închide iarăși în fața monstrului (asta dacă ai jucat cum trebuie secvența respectivă). Pui Scarab pe ușa de la Airlock și te întorci lângă ușa unde te așteaptă monstrul, dar nu în fața ei. Deschizi ușa, monstrul va trece pe lângă tine, activezi inventory-ul folosești Book (KHEPRI) și ai 5 secunde ca să ieși din cameră. Mai departe vei asista la o demonstrație practică a mediului înconjurător de pe Marte! Rezultatul acestei acțiuni îndrăznețe este că în cameră vei găsi Flare Gun – singura armă care funcționează împotriva monștrilor mari (identici cu cel pe care tocmai l-ai expulzat – Trimorph)!

Diane: Intri în Duct Panel. După ce ieși din Duct Panel vei observa că monstrul nu se mai află în cameră (normal, nu?). Mergi spre dreapta omori toți zombie apăruți, asupra unuia vei găsi Grey Tag, și de pe cutie culegi Welder pe care îl trimiți prin Vac-Tube lui Karne. Ieși tot prin Duct Panel și te întorci la intersecția unde se află Yuri. Cu Grey Tag obții accesul în Mining Lab unde în locker mai găsești încă un Shaped Stone. Cele două Martian Rock (pe care le ai deja în inventory) le pui în Rock Cutter și selectezi programul de tăiere: vei obține două Shaped Stone. A treia Martian Rock (respectiv a patra Shaped Stone) o găsești dacă urmezi indiciile Note-ului (Pickman) pe care l-ai găsit în Dormitory 1. Deci, trimiți Rover-ul (de la computer) la coordonatele C6 și acesta se va întoarce cu un Martian Rock. Toate aceste 4



Io-te mama Trimorfu! Cumpără și mie unu!

Shaped Stone le pui în sculptura din cameră și folosești Resonator (de la Kenzo, nu?).

Karne: Folosești Welder pe ușa închisă cu Boltlock Mechanism 779 și vorbești cu Ben Gunn. Acestuia trebuie să îi dai Pumice Stone. De pe tejghea iei Red Tag (Diane).

Diane – om de bază (militară)

Cu ajutorul Red Tag vei reuși să intri în Bio Lab. În Vac Tube se află White Tag. Deshizi ușa (White Tag), folosești Electronic Screwdriver la Duct Panel iar din Jar culegi Needle and Thread. Folosești Spiritus Remote pentru a închide focul din șemineu, acolo vei găsi Black Tag. Acum intri cu Diane în pasajul îngust (dar nu uita să-l duci pe Kenzo la MOOD în Simureal Chamber, dacă cumva nici nu l-ai mutat de acolo!) și fugi de monstrulețul care vine după tine. Odată ajuns în cameră examinezi Rug (carpeta) și vei găsi o cheie, deschizi sertarul, Note (Kremlin Main Hatch – 3471). Asupra cadavrului de pe pat găsești Rainbow Tag. Asculți primul mesaj din computer și vei afla motivul lui Karne de a veni pe Marte. Al doilea mesaj cere parolă codată pe voce! De lângă pat iei Alarm Clock. Ieși pe ușă și când se închide folosești Rainbow Tag. Mergi să folosești Black Tag, îl omori pe zombie-ul de lângă ușă, asupra lui vei găsi Laser Scalpel pe care-l folosești pe Trimorphed Animals din Bio Lab (Red Tag). Diane rămâne în Biolab unde va pune mostrele de sânge în centrifugă și le va analiza cu ajutorul computerului. Mostra de țesut Trimorph (ajungem imediat și la partea asta) o vei pune în microscop și o vei analiza.

Kremlin – un oraș într-un oraș

Karne: Mergi în camera lui Judith Harroway (Rainbow Tag). Asculți mesajul și cu ajutorul calculatorului deblochezi ușa. Vezi să ai în inventory Pop Gun! Cu Diane mergi în Kremlin (unde s-a deblocat ușa – cerea Rainbow Tag), deschizi

Kremlin Main Hatch, unde găsești Lenses. Iei două bucăți pe care le distribui lui Karne și Kenzo. Asculți Microcorder-ul și afli codul de la Kremlin Emergency Hatch (0756) unde găsești muniție pentru Flare Gun. Acum nu ar mai trebui să ai probleme cu monștrii (Trimorphs). Te poziționezi cu Diane chiar lângă unul din butoane și vii cu Karne care va trage cu Pop Gun, astfel computerul va primi curent. Accesezi computerul cu Karne (parolele sunt Kurakarak: GEIST și Thule: WORMWOOD), iei mesajul pe pe birou și te îndrepți spre lift. Cu Spectrometer obții codul pentru Locker-ul din Dormitory 4. Înainte să mergi la lift du-te și la ușa mare de metal unde l-ai momit pe Trimorph și omoară-l (Flare Gun), iar cu Gloves obții mostra de țesut pe care i-o trimiți lui Diane. La lift omori celălalt Trimorph, folosești Drive Belt și din Crate culegi explozivul pe care montezi detonatorul. Cobori cu liftul în Underground. Odată ajuns în Necropolis vei folosi Lenses astfel că întunericul va dispărea. Aici se află patru Storage Box: 1 – Monkey Wrench, 2 – Artefact (Chorus) 3 – Dead Battery. Aici găsești și Palmpad Computer. Ca să-l repari va trebui să mergi lângă generator și să folosești Monkey Wrench pe cablu, să pui Dead Battery în Small Hatch, rezultă Charged Battery pe care o folosești cu minicomputerul. Odată reparat, Palmpad Computer-ul îți va mai oferi 9 locații pentru salvări. Parola de la fișierul Vulcanism este HAMMER.

Ca să încarci Chorus-ul vei avea nevoie și de Kenzo, așa că adu-l și pe el în Necropolis. Cu Karne vei fugi spre camera sarcofagului astfel că Trymorph-ul (are culoarea albă pentru că este invulnerabil, dar această stare de fapt se va schimba imediat!) te va urma. Nu îți face griji că personajele tale fug mai repede decât el! La momentul când monstrul s-a întors cu fața de la Karne îl activezi pe Kenzo și mergi și folosești Chorus-ul la stâlpul unde stătea monstrul și lovea „de nebun" (ca să zic așa), mai repeți încă o dată schema cu momitul, și vii iarăși cu Kenzo să culegi Charged Chorus, că doar n-ai stat acolo, că te omora știm noi cine!

Sfaturi

- poți fugi de zombie în momentul în care vezi că se ridică, astfel economisești muniție!

- „crabii" se pot omorî lovind cu piciorul în ei sau ochind în jos cu tasta CTRL din dreapta;

- leit-motivul jocului este „Stay alone, stay alive" deci nu te apropia cu un personaj de celălalt la mai puțin de 10 metri pentru că... ăăă nu e bine... o să vezi tu de ce!

- [CTRL] + [săgeată jos] este o combinație foarte utilă de taste deoarece te întoarce cu 180 de grade față de poziția inițială, lucru foarte util când vrei să fugi de un inamic sau chiar să te lupți cu doi care vin din direcții diferite. Nu uita acest lucru!

- salvările se fac la computerele împrăștiate prin toată baza și sunt limitate;

- la rubrica restricted poți să accesezi fișierul fiecărui participant în Mission Enigma cu următoarele coduri: Martin Karne (4864), Kenzo Uji (3172) și Diane Matlock (2915);

- majoritate obiectelor pot fi transferate de la un personaj la altul cu ajutorul tuburilor cu vacuum (VacTube), dar unele sunt specifice fiecărui personaj!

- NU am menționat toate obiectele pe care le-am găsit în anumite locații pentru că nu sunt esențiale pentru bunul mers al jocului (muniție, arme, health boost, antitoxin, duplicate de TAG-uri etc.)

Alt(i)ar

Folosești pe Altar obiectul Charged Chorus, după care pui Green Tag (Dorm 4). Culegi Arkham Tag (Kenzo) dar ai grijă să fii pe altar când nu sunt lumini. Kenzo va merge la Dorm 4, va folosi Arkham Tag și va deschide patul (living unit) cu următoarea secvență: 3-4-3-2-1-4 (notate de sus în jos), la Locker folosești „codul culorii galbene" (5637). Vei fi un pic dezamăgit pentru că înăuntru vei găsi doar Passcode Airlock 5 (9689) – unde era fantoma.


Zombie-ul care se vede este, de fapt, pe alt coridor!

Excursie pe suprafața marțiană

Kenzo: Mergi în Airlock 5 și folosești costumul presurizat selectând opțiunea să ieși afară din bază. Iei Hourglass și când vei trece pe lângă mormânt o să apară „stafia" pe care trebuie neapărat să o omori. Atenție că poți să o rănești doar cu Psionara care de fiecare dată când tragi îți mănâncă un pic din sănătate așa că „watch your health"! Asupra „stafiei" vei găsi Red Sand pe care-l folosești cu Hourglass. Cu noua clepsidră obținută vei merge să o folosești în Arkham Dorm (Dorm 4) și în locul ei vei obține Heart Of Stone pe care o trimiți lui Diane. Cu Diane mergi la Ben Gunn și vei vedea că „s-a îmbolnăvit de deces". Culegi capul și Note. Mergi înapoi în Bio Lab și pe Corpse folosești Ben Gunn Head, Needle & Thread și Heart of Stone în această ordine. Vei obține Heart of Flesh pe care o trimiți lui Karne care o va folosi la sarcofag. Pe Karne îl urci în macara! Vii cu Kenzo, folosești platforma macaralei și cobori în sarcofag cu opțiunea Use Wench. Folosești Laser Scalpel și seringa goală. Vei obține „milk" pe care-l vei trimite lui Diane care-l va pune în Thermalizer și astfel va crea trei „porții" de antidot. Dar nici acum nu îl poți apropia pe un membru al expediției de celălalt, singura dată când vor sta unii lângă alții va fi în camera de la „Escape Pod".


Altarul unde transformi Green Tag (Dorm 4)

Hmm... ce-a mai rămas!

... să mergi la fisura din Shaft și să pui explozibilul să zgâlțâie un pic orașul „Kurakarak-Arienilor" (a se citi marțienilor). Când pornește counter-ul dai ESC ca să tai din „vorbărie" și fugi spre Escape Pod pentru că trebuie să ajungi acolo și să-ți rămână măcar un minut!

Gata că m-am plictisit și pe mine, dară pe alții!

!Bug = Gâză!

Dacă folosești Laser Scalpel pe ușa sudată, nu se poate, deoarece în joc există un bug și jocul se blochează (informație verificată personal de mine și pe Site-ul de la Talonsoft unde există un Forum pentru acest titlu).

SAYONARA (Ți se pare cunoscut de undeva cuvântul?)

Nu știu dacă efectul antidotului este de lungă durată, dar vei afla în Martian Gothic 2!!!

K'shu

Medievil 2



Răul medieval care se transformă în bunul contemporan!

Să vă povestesc pe scurt, aici la capacul consolei, că văd că ați rămas cu gurile căscate. Ne aflăm pe undeva prin anul 1300 și ceva. Forțele răului erau peste tot pe pământ. Imaginați-vă un dinozaur urât ca focul, cel mai urât dintre toți. Gata? Nu-i așa că e urât? Ei bine, este frumușel foc pe lângă personajul nostru, un tinerel numai os fără piele, ca să nu mai vorbim de carne, cu dinții răsfirați într-un rânjet tandru, fără un ochi. Așa costeliv cum este, omul, pardon, scheletul nostru se luptă eroic cu dinozaurul pe care vi l-ați imaginat. Și chiar reușește să-l răpună, în ciuda flăcărilor pe care dinozaurul nostru, devenit mai degrabă balaur, le scoate pe nas. Păi, ce să facă el cu flăcările ălea, că nu are omul nici măcar un fir de păr pe craniu.

Dar după atâta luptă, eroul nostru este istovit. Se retrage în cavoul său confort I, își mângâie pisica pe creștet cu afecțiune, și se așează comod în coșciugul king-size. Se pare că somnul este cam lung, deoarece îl regăsim pe respectivul personaj, al cărui nume este Daniel Fortesque, într-un muzeu de istorie din Londra, în anul 1886. Probabil că servise și vreun somnifer.



Deodată, ne mutăm într-o casă vecină cu muzeul respectiv, în care un personaj malefic invocă anumite spirite. Datorită vrăjii acestui personaj, toate ființele moarte învie. Inclusiv personajul nostru, care este mai proaspăt ca niciodată, și abordează același rânjet seducător. Hop și un spiriduș care-l înștiințează pe ciolănosul nostru personaj să-și facă repede rost de o armă că urmează lupte grele. Imediat, ca din senin, apar vreo trei zombie. Și cum omul nostru nu are la îndemână nici o armă, improvizează. Adică își smulge bărbătește un braț, pe care îl transformă fără ezitare în bumerang.

Și uite așa ne vedem aruncați în mijlocul unui titlu care îmbină armonios acțiunea cu umorul macabru dar de bun gust. Este vorba despre *Medievil 2*, produs de către cei de la **Sony Computer Entertainment.**





Lacrimi, nopți de lacrimi... de râs!

Chiar dacă jocul este un third person action game care poate reprezenta o experiență plăcută pentru posesorii de console, vor exista și gameri care vor fi atrași de umorul din joc. Aspectul fizic al personajului central este demențial de haios, și mi-aș împodobi fără ezitare fereastra din fața calculatorului cu un poster de-al lui (mai ales că bate și soarele în draci). Adăugând și mișcările stângace pe care acesta le face, precum și o mânuță care se plimbă printre picioarele noastre, avem rețeta unei producții care ne oferă distracție „one hundred percent".

În celălalt taler al balanței putem așeza mișcarea camerei de luat vederi, care uneori (chiar prea des), rămâne în urmă față de mișcarea personajului. Puțin incomod poate fi și modul de control, cu care însă ne vom obișnui destul de ușor.

În rest, din punctul de vedere al aspectului grafic Medievil 2 arată bine, sunetele sunt variate și accentuează umorul caracteristic producției, așa că ne așteaptă numai lucruri bune când vom juca titlul celor de la **Sony Computer Entertainment.** Mai bine spus când îl veți juca, deoarece eu l-am butonat destul de mult, și m-am distrat copios.

Dr. Pepper







Gen: Râset și acțiune
Producător: Sony Computer Entertainment
Ofertant: Sony Overseas
Tel: 01-2244710
Fax: 01-2244713

Everybody's Golf 2

Adicătelea golf pentru toată lumea



Vrei să te distrezi copios la o partidă de golf? Ai la dispoziție *Everybody's Golf 2*! Vrei să participi la turnee profesioniste, în care



să ai după tine o traistă grea de crose în al căror număr și tip să se încurce chiar și cei mai profesioniști băieți? Același *Everybody's Golf 2* îți satisface cerințele! Vrei pur și simplu să mai adaugi un titlu la palmaresul tău de gamer? Ia încearcă *Everybody's Golf 2*! Că doar de aia este golf pentru toată lumea!

Și de-abia acum vine surpriza! Mai țineți minte personajul nostru numai oase și zgârciuri, care omora balauri, dinozauri și alte viețăți moarte (zombie)? Ăla care se numea Fortesque? Da, da, pe care l-am întâlnit în *Medievil 2*, un alt titlu al acelorași băieți de la **Sony Computer Entertainment.** Iată că apare și cu șepcuță și cu crosa în mână, dar cu aceeași armură strălucitoare. Nu știu dacă numele e același, dar sigur e el! Păi ce, nu are voie să mai scape de stres la o partidă de golf cu băieții?



Loc de cinste

Dar pentru a ajunge la eroul respectiv avem de trecut prin diferite încercări. Pentru că la început primim doar trei personaje cu care trebuie să participăm și chiar să câștigăm diferite turnee. Ca să devenim mai statistici, jocul ne oferă opt modalități de joc, ce includ și un antrenament care ne va familiariza cu modul de control al loviturilor, multiplayerul poate găzdui patru gameri (la aceeași consolă bineînțeles), personajele sunt vreo 12 la număr, al căror aspect întărește deviza „golf pentru toată lumea", lo-



cațiile sunt multe rău (nu le-am numărat). Mai există și câteva feluri de suprafețe de pe care trebuie trimisă bila spre gaură, și aici se va vedea măiestria celor care cunosc felul crosei care trebuie folosită în funcție de natura suprafeței. Se pot aplica și ceva efecte în funcție de viteza și direcția vântului, dar rezultatul acestora este destul de greu de observat.

Aspectul grafic este plăcut (se putea mai bine, dar am văzut și mai rău), singurele nemulțumiri pe care le am fiind legate de calitatea redării per-



sonajelor, care din anumite unghiuri erau alcătuite din pixeli de dimensiuni deranjant de mari.

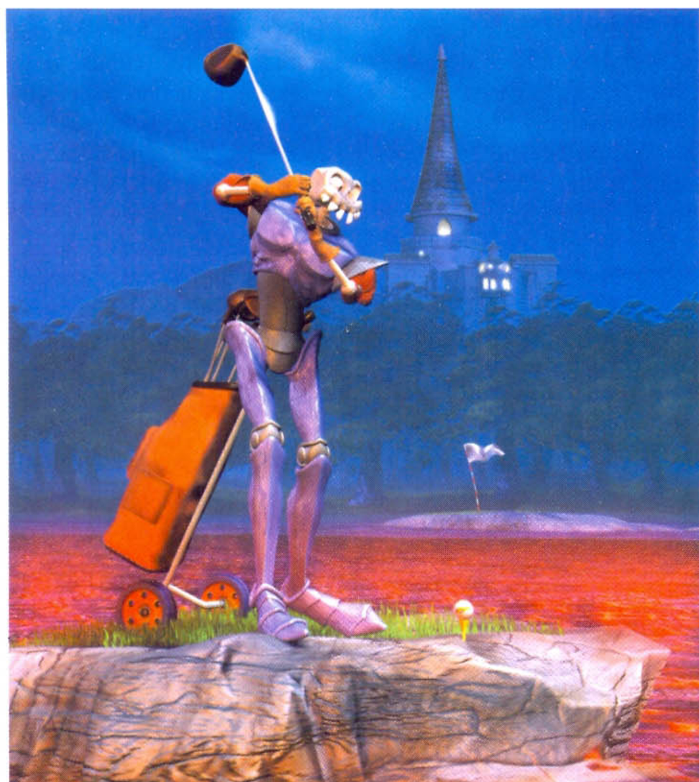
În rest, veți descoperi și singuri cam ce poate oferi *Every-*



body's Golf 2 fiecărei categorii enumerate la începutul articolului.

Dr. Pepper

Gen: Simulator de golf
Producător: Sony Computer Entertainment
Ofertant: Sony Overseas
Tel: 01-2244710
Fax: 01-2244713



eJay MP3 Station



O soluție la îndemână pentru obținerea și organizarea fișierelor mp3 și wav.

Succesul seriei de produse eJay a determinat producătorul PXD Software să apese accelerația și să pună la dispoziția celor tineri și foarte tineri o unealtă soft pentru mp3-uri și wav-uri. Așa cum ne-au obișnuit în programe precum



Dance, Techno sau *Hip-Hop eJay*, și în acest caz totul este proiectat pentru o maximă simplitate în folosire. Nu veți avea nici un fel de bătăi de cap cu prea multe setări sau cu meniuri complicate. Dacă vrei să copiezi pe HDD o pistă de pe un CD audio, totul este la un clic de mouse distanță de tine. Dacă vrei să asculți un mp3 sau un wave, nu este nimic mai ușor decât să îl cauți în propria arhivă, realizată după pofta inimii și, mai ales, urechilor tale. Iar la toate acestea se adaugă și posibilitatea de a-ți umple ecranul cu efecte vizuale ce vor însoți muzica pe care o asculți.

Luând la rând ceea ce *eJay MP3 Station* are de oferit vă voi vorbi întâi despre cele trei zone ale ferestrei principale a programului. În primul rând, remarc cu plăcere faptul că *eJay MP3 Station* face distincția între arhivele tematice și cele de playlist-uri, ambele putând fi găsite separat, în partea stângă a ferestrei principale. Arhivarea tematică se poate face în funcție de stilul muzical, artist, dată sau CD, acestea putând la rândul lor fi divizate în subdirectori. Spre deosebire de acest arhiva tematică, cea de playlist-uri este pur și simplu o colecție de liste preferate de titluri, fără alt criteriu de selecție decât bunul plac al ascultătorului. Ferestra centrală a programului, precum și cea situată în partea dreaptă a acestuia sunt destinate afișării conținutului de mp3-uri sau wave-uri al directorului curent, precum și vizualizării titlurilor aflate în playlist-uri.

Bineînțeles, pe lângă toate aceste elemente, avem în partea de jos butoanele virtuale destinate funcțiilor de play, stop, next track, previous track, loop. Alături de acestea, în colțul dreapta jos găsim un element nelipsit în player-ul de mp3-uri de azi – un vizualizator sub diverse forme al undelor sonore. În *eJay MP3 Station*, acesta poartă numele de Music Animator și poate lua forma de Oscilloscope, Spectral Line, Spectral Body sau Spectclassic. Se poate selecționa paleta de culori – Sunshine, Rainbow, Twilight – în care să evolueze Music Animator, precum efecte speciale de mișcare ce pot fi aplicate imaginilor. O facilitate foarte interesantă la acest Music Animator este posibilitatea de a include în animație orice fișiere bitmap alese de utilizator.

O altă funcție importantă a *eJay MP3 Station* este aceea că deține o bază de aproximativ 1,5 milioane de CD-uri, ce poate fi împrospătată prin conectarea la bazele de date CD-DB, în cazul în care aveți legătură la Internet. Astfel, veți obține toate datele privind structura și conținutul oricăruia dintre CD-urile audio pe care le veți introduce în CDROM. Modul în care va fi consultată baza de date, adică offline (din eJay MP3 Station) sau online (de pe Internet), poate fi ales dintr-un meniu simplu de opțiuni.



Pentru că am ajuns la fereastra de opțiuni, este interesant de menționat că vom găsi aici setări necesare pentru copierea de CD-uri audio pe HDD, dar și pentru arderea acestora direct, de pe CD-ul audio sursă pe cel blank, această operațiune fiind posibilă numai dacă dețineți un CDROM și un CD Recorder. Apoi, remarc prezența unei opțiuni pentru playback-ul pistelor de pe CD-urile audio, putându-se selecta dacă acestea sunt audiate folosind o intrare analogică de pe placa de sunet sau una digitală (precum cea CD S/PDIF de pe Creative SB Live!).

O singură nemulțumire aș avea. Și anume, aceea că *eJay MP3 Station* conține numai o variantă demo a unui encoder mp3, ce permite numai 50 de compresii de fișiere wav. Probabil că această funcție a programului va trece curând de varianta demo, deoarece în meniul de opțiuni există o secțiune specială destinată selecției ratei de biți la care se dorește comprimarea în format mp3.

eJay MP3 Station se dovedește, după cum lesne se poate observa, o unealtă rapidă și simplu de folosit pentru aceia dintre voi care vor să asculte sau înregistreze muzică, să o organizeze și să o sorteze după preferințe, toate acestea putând fi realizate la modul cel mai ușor și mai îmbietor vizual posibil.

Marius Ghinea

Producător: PXD Software

Ofertant: Best Computers

Tel: 01-3147698

Scooby Doo The Mystery of the Fun Park Phantom

Scooby Doo îşi păstrează pofta pentru renumiţii Scooby Snacks!

Dacă mă gândesc la *Animaniacs - A Gigantic Adventure,* nu-mi vine greu să constat că se poartă colaborarea cu **Warner Bros,** de la o vreme încoace. Mai ales dacă este vorba de transpunerea în jocuri de calculator a desenelor animate. **Southpeak Interactive** a decis că este cazul să „atace" şi un alt desen animat, la fel de celebru – Scooby Doo. Uite-aşa ne-am trezit că punem în CD-ROM şi instalăm un titlu care ar trebui să ne bage-n tremurici de spaimă: *Scooby Doo - The Mystery of the Fun Park Phantom.*

Jocul se adresează, fără îndoială, copiilor. Care vor trebui să aleagă în pielea cui se simt mai bine, a dăşteptei Velma, a vaporoasei Daphne, a musculosului Fred sau în cea a simpaticului Shaggy. Odată ales personajul preferat, acesta va trebui, ajutat de Scooby Doo în schimbul unor snack-uri, să găsească indicii care să îl conducă la persoana celui care se preface a fi fantoma din parcul de distracţii. Pentru că, nu-i aşa că sunteţi deja obişnuiţi cu acest gen de acţiune a echipajului haioasei furgonete numită The Mystery Machine? Mai ales că proprietarii parcului de distracţii sunt pe cale să piardă acest parc, deoarece banca nu uită şi nu iartă, şi vor să-l închidă pe motiv de lipsă de activitate profitabilă. Lipsă datorată absenţei clienţilor speriaţi de fantomă.

Acuma, e cam şubredă povestea asta. Să fim serioşi, păi, dacă o fantomă ar începe să bântuie pe bune un parc de distracţii, cu siguranţă asta ar deveni una din cele mai rentabile afaceri de tip Disneyland din lume! Dar, să nu uităm că un copil este suficient de necopt ca să nu îşi dea seama de naivitatea producătorilor. Cu siguranţă, cei mici vor fi prinşi de acţiunea din *Scooby Doo - The Mystery of the Fun Park Phantom.* Mai ales că jocul suportă





multiplayer, mai mulţi jucători putând controla fiecare din prietenii lui Scooby Doo, concurând în găsirea indiciilor şi în construirea unei capcane în care îl vor prinde pe cel care se dă drept fantoma din parcul de distracţii.

Marius Ghinea

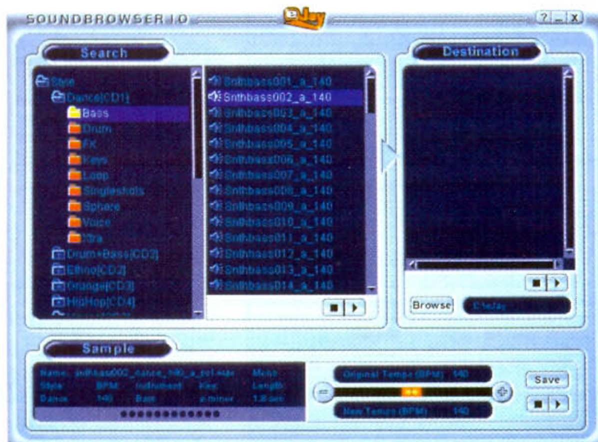
Producător: Southpeak Interactive
Ofertant: Ubi Soft Romania
Tel: 01-2316769

eJay Sound Collection #1

Sunete şi loop-uri, cu miile!

Pentru că tot sunt producători de programe de făcut muzică din bucăţi de fraze muzicale, **PXD Software** s-a gândit că nu ar fi deloc rău să scoată pe piaţă şi o colecţie de sunete şi loop-uri. Lucru important, acestea sunt în format wav, şi nu într-un format proprietar al producătorului. De aceea, toate sunetele şi loop-urile aflate în *eJay Sound Collection #1* pot fi folosite şi în programe care nu sunt produse de **PXD Software.**

Colecţia *eJay Sound Collection #1* este alcătuită din patru CD-uri, fiecare la fel de mari şi de cuprinzătoare, mai ales în ceea ce priveşte numărul de sunete şi loop-uri. În total, cele patru CD ale *eJay Sound Collection #1* adună 7500 de sunete şi loop-uri, fiecare bine aşezate pe câte un CD, în funcţie de stilul muzical căruia îi sunt destinate. Un aspect important, şi care trebuie punctat aici, este acela că nu toate sunetele sau loop-urile sunt complet diferite. Nu, o parte din ele sunt asemănătoare, provenind din procesarea diferită a aceluiaşi sunet sau loop sursă.



Spre deosebire de alte colecţii de acelaşi gen, mi s-a părut interesantă şi utilă iniţiativa producătorilor de a include în eJay Sound Collection #1 şi un Soundbrowser, aflat momentan în versiunea 1.0. Acest Soundbrowser îşi dovedeşte cu prisosinţă utilitatea în căutarea intuitivă a sunetului sau loop-ului dorit, oferind şi câteva opţiuni de pre-ascultare. Totodată, deşi nu are o calitate excepţională a rezultatului procesării, o funcţie de stretching, pe numele său RealStretch Timestretcher, oferă posibilitatea adaptării sunetului sau loop-ului dorit la BPM-ul piesei în lucru.

EJay Sound Collection #1

CD1
Dance
Trance
Techno
Electro
Big Beat

CD2
Drum&Bass
Ambient
Ethnic
House

CD3
Grunge
Alternative
Industrial
Sound Experiments
Pop+Ballads

CD4
Hip Hop
Soul+R&B
Dub+Reggae+Afro
Trip Hop

Marius Ghinea

Producător: PXD Software
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698

Calculatoare la puterea 3D

Așa cum v-am obișnuit și în numerele trecute, nelipsitul test de plăci video este prezent și luna aceasta pentru a completa bazele de date ale cititorilor noștri, acest lucru ajutându-i să aleagă mai ușor dintr-o varietate imensă de produse și de prețuri. Plăcile video completează testele din lunile precedente, încercând să acopere o varietate cât mai mare de modele. Luna aceasta nu am insistat așa de mult asupra acceleratoarelor GeForce 256, deoarece acestea au încă un preț destul de ridicat, în ciuda performanțelor foarte bune. Cu toate acestea, pentru cei care au posibilități financiare „serioase", aceste modele sunt recomandate, mai ales pentru jocurile „grele".

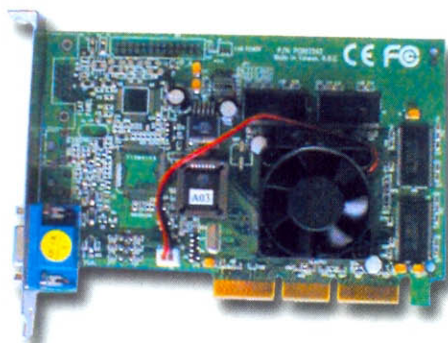
Ca și în luna precedentă, sistemul de test a fost echipat cu un procesor AMD K 7 la o frecvență de 700 MHz. Placa de bază a fost o Soltek 77 KV cu chipset Via KX 133, iar pe acest sistem au fost instalați 128 MB RAM de memorie PC 100. Mulți cititori poate că se întreabă de ce nu obțin valorile din revistă. Aici trebuie specificat faptul că sistemul de test este foarte performant, astfel că o gamă restrânsă de utilizatori au acces la asemenea configurații. De aici rezultă și diferențele uneori destul de mari ale valorilor, între ceea ce am testat noi și ceea ce au testat cititorii. Pentru a remedia problema, încercați să utilizați o configurație identică și rezultatele vor fi aproximativ egale în testele efectuate. Pe măsură ce procesorul este mai puternic, iar memoria instalată cât mai multă, valorile vor crește simțitor. Important este să aveți un procesor performant și un chipset al plăcii video la fel de bun.

O altă diferență de valori poate să apară și din cauza driverelor, de aceea este recomandat este să încercați cât mai multe dintre acestea. Driverele folosite de noi au fost cele ale producătorilor, prezente în cutiile produselor.

Chiar dacă mă repet, se pot obține valori diferite folosind ultimele apariții în acest domeniu.

3 Demon PV - 822 / 32 MB

Prima placă testată în laborator încorporează un chipset RivaTNT 2 Ultra, ceea ce reprezintă un atu pentru acest model. Instalarea driverelor a decurs fără probleme. Pentru cei mai puțini inițiați în domeniu, manualul vine în ajutor, aici existând pe lângă instrucțiunile de bază și un capitol special pentru soluționarea problemelor. Modelul 3 Demon PV are un Z buffer de 24 bit, un stencil buffer de 8 bit și suportă accelerare software pentru DVD. Alte caracteristici tehnice ar fi triangle setup 100 % hardware, texture mapping – per-pixel perspective correction for Fog, Light and Mip Mapping.



În primul joc testat, *Unreal Tournament*, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 53,69 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 47,96 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 36,51 fps. Continuând cu binecunoscutul *Quake III*, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 70,2 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 54,0 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 30,5 fps. În ultimul joc testat, *Expandable*, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 36,60 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 26,43 fps. Nota obținută în *3D Mark 2000* într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit a fost de 2388.

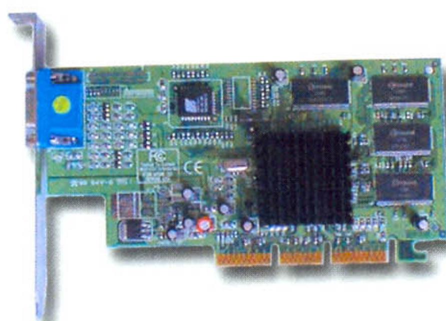
Graphics Controller: TNT 2 Ultra
Display Memory: 32 SDRAM
Refresh (Vertical): 60 ~ 240 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate:
300 MHz RAMDAC
AGP: 2 X / 4 X
Extra: None

Producător: 3 Demon
Distribuitor: Viami
Telefon: 01 - 3277245
Fax: 01 - 3277244

Elsa Erazor III LT

Prima placă testată de la Elsa are o arhitectură bazată pe un chipset Riva TNT 2 M 64. Pachetul este neobișnuit, deoarece alături de placa video este prezent și un lucru mai puțin obișnuit pentru lumea gamerilor: ochelarii 3D Revelator. Acceleratorul video propriu-zis este optimizat pentru sistemele Pentium III, având suport ISSE precum și AGP 4 x. Standardele grafice suportate sunt: Direct3D, OpenGL, DirectDraw, DirectVideo, DirectX. Pe lângă manual, cutia mai cuprinde și 4 CD-uri cu diverse aplicații și drivere. Revenind la ochelari, aceștia reprezintă ceva nou pentru gameri. Ei pot rula pe cele mai multe aplicații Direct3D, calitatea LCD permițând prelungirea timpului de joacă deoarece menajează ochii. Sunt recomandați și pentru purtătorii de ochelari. Desigur că prețul este și el mai ridicat, însă acest model reprezintă o experiență care merită trăită. Informații suplimentare pot fi găsite și pe adresa www.elsa.com. Să vedem însă cum s-a comportat Elsa Erazor III LT în teste.

În primul joc testat, *Unreal Tournament*, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 49,47 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 41,37 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 24,0 fps. Continuând cu binecunoscutul *Quake III*, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 52,3 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 38,3 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 18,4 fps. În ultimul joc testat, Expandable, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 30,21 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 18,11 fps. Nota obținută în 3D Mark 2000 într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit a fost de 1819.



Graphics Controller: TNT 2 M 64
Display Memory: 32 SDRAM
Refresh (Vertical): 60 ~ 240 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate:
300 MHz RAMDAC
AGP: 2 x / 4 x
Extra: 3D Revelator
Producător: Elsa
Distribuitor: Caro Group
Telefon: 01 - 3137109
Fax: 01 - 3121210
Preț: 135 (fără TVA)

Cum am testat

Acceleratoarele grafice au fost testate în binecunoscutul 3D Mark 2000 cu setările din default benchmark la o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit. S-a continuat cu testele din jocurile *Quake III, Expandable și Unreal Tournament.*

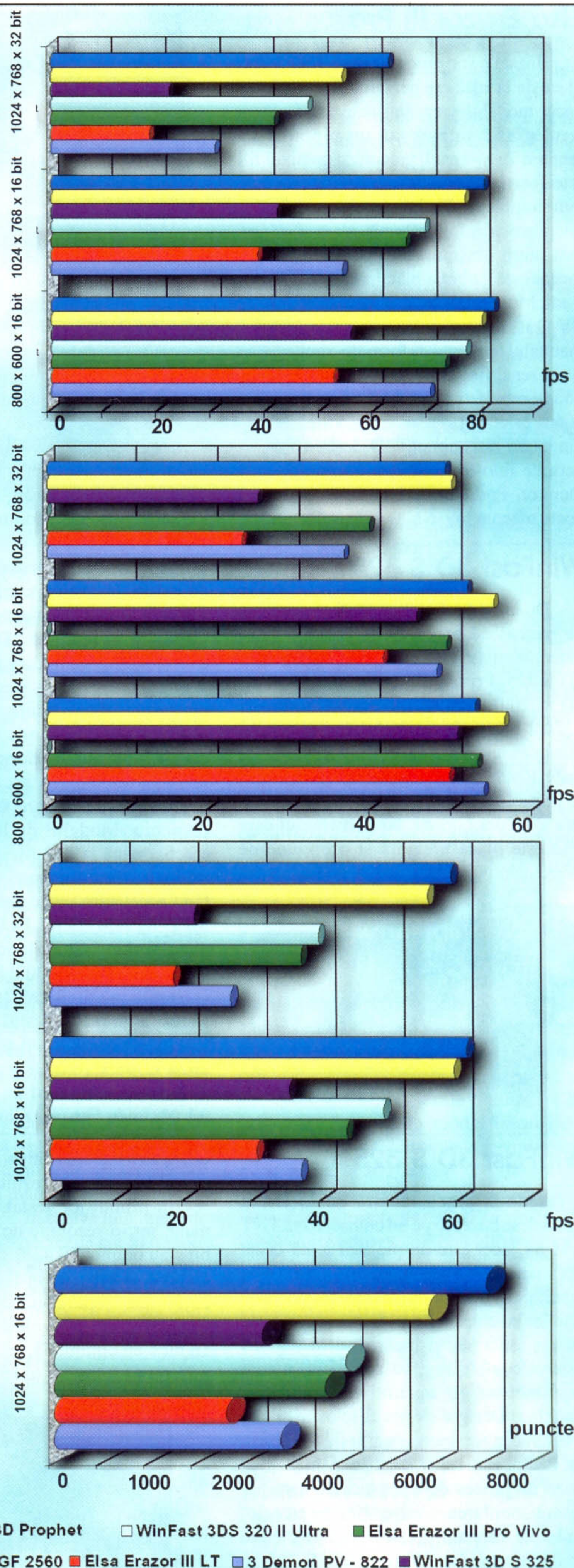
În *Quake III ver. 1.11* s-a testat folosindu-se comenzile de consolă „timedemo1" și „demo demo001". În rezoluțiile 800 x 600 x 16 bit și 1024 x 768 x 16 bit s-au folosit setările cele mai rapide. În 1024 x 768 x 32 bit s-au folosit în schimb setările pentru cea mai bună calitate a imaginii.

În ceea ce privește jocul *Expendable*, s-a testat numai în rezoluția 1024 x 768 pentru o adâncime de culoare de 16 și 32 bit. Au fost activate setările pentru Anti Aliasing, Tripple Buffering, Hardware Texture Compression și Stencil Buffering. Testul a fost lansat cu ajutorul comenzii „go-timedem2".

Plăcile grafice au mai fost testate în final și în jocul *Unreal Tournament.* În acest binecunoscut FPS (First Person Shooter) ver. 4.00 comenzile folosite au fost „timedemo" și „demoplaytest1".

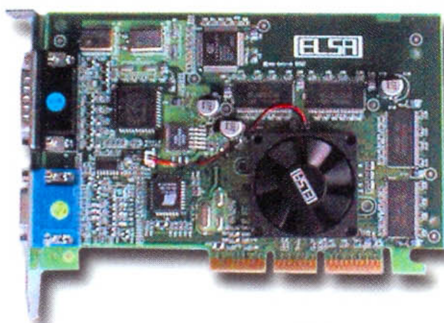
Cea mai mică rezoluție de test a fost 800 x 600 x 16 bit, ajungându-se până la 1024 x 768 x 32 bit. În concluzie, tot ceea ce este nevoit să facă un cititor este să compare datele obținute și să realizeze un raport dintre viteză și preț.

Pentru un gamer care dorește să achiziționeze un accelerator video, anumite caracteristici, cum ar fi TV-Out sau software-ul inclus în pachetul plăcilor nu prezintă o relevanță prea mare. Există însă o categorie de utilizatori care se ocupă și cu astfel de activități. S-ar putea ca opțiunea de TV-Out să ajungă nu peste multă vreme un standard. Revenind la achiziționare, decizia este a fiecăruia.



Elsa Erazor III Pro

Bazată pe un procesor Riva TNT 2 Pro, placa de la Elsa are performanțe mai bune decât modelul prezentat anterior. Controlerul grafic integrează un pipeline de randare Twin-Texel, precum și un pixel fill rate foarte bun pentru scenariile 3D cele mai complexe. Pachetul se prezintă cu o documentație foarte bună, iar o trăsătură mai puțin obișnuită din partea producătorilor este garanția plăcii, aceasta fiind de 6 ani. Modelul de la Elsa include și o ieșire TV-Out. Pentru prelucrarea imaginilor, manualul prezintă informații multiple în acest sens, fiind din păcate tradus doar în două limbi. Cu această placă se pot înregistra orice fel de secvențe video, cadre din jocuri sau animații 3D. Ieșirea Tv-Out permite folosirea televizorului pe post de monitor. Prelucrarea imaginilor video se poate efectua într-o manieră profesionistă,



în orice format video cu ajutorul software-ului prezent în pachet, MainActor v3. De asemenea, la această placă pot fi conectate multiple periferice, inclusiv ochelarii 3D Revelator, având un total de 3 intrări și 2 ieșiri. Software-ul include binecunoscutul Need For Speed 4. În primul joc testat, Unreal Tournament, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 52,93 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 49,17 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 39,66 fps. Continuând cu binecunoscutul Quake III, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 73,0 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 65,8 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 41,5 fps. În ultimul joc testat, Expandable, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 43,31 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 36,70 fps. Nota obținută în 3D Mark 2000 într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit a fost de 2865.

Graphics Controller: TNT 2 Pro
Display Memory: 32 High Speed
Memory. Refresh (Vertical): 60 ~ 240 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate: 300 MHz RAMDAC
AGP: 2 x / 4 x Extra: Tv Out

Producător: Elsa
Distribuitor: Caro
Telefon: 01 - 3137109
Fax: 01 - 3121210
Preț: 141 (fără TVA)

WinFast 3D S 320 II Ultra

De la firma Leadtek au fost prezente pe bancul de probă două acceleratoare video: WinFast 3D S 320 II Ultra și WinFast 3D S 325. Primul dintre acestea, WinFast 3D S 320 II Ultra are încorporat un chipset TNT 2 Ultra, de aici rezultând și performanțele bune realizate în toate testele efectuate. Pentru iubitorii de capturi video, placa prezintă o ieșire de TV. Instalarea acesteia a decurs normal, iar software-ul care însoțește placa prezintă și o opțiune de overclocking. Funcționarea se realizează



la o frecvență de ceas ceva mai ridicată, ca de altfel la majoritatea plăcilor de la Leadtek. Acest lucru duce la o creștere de viteză în aplicațiile 3D, procesului de overclocking venindu-i mult în ajutor și cooler-ul de pe placă, acesta reducând mult din surplusul de căldură. Deși multe acceleratoare vin din fabricație cu un software care permite overclocking-ul, nu este recomandată efectuarea acestui lucru, decât pentru utilizatorii care sunt specialiști în domeniu. Modelul de la Leadtek poate efectua până la 250 Mpixeli/secundă și 5 milioane de triunghiuri/secundă, suportând accelerare video pentru DirectShow, MPEG-1 și MPEG-2, DDWG (Digital Display Working Group), Software Dvd Player. WinFast 3D S 320 II Ultra reprezintă o alegere bună, însă calitățile suplimentare se resimt în prețul destul de ridicat.

În 3D Mark 2000 într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit, s-a obținut o notă de 3078. Am continuat cu Quake III Test v.1.08. unde într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit placa a atins performanța de 76,9 fps iar într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit 69,3 fps. În 1024 x 768 x 32 bit, având setată cea mai bună calitate a imaginii, s-au obținut 47,7 fps. În jocul Expendable, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 48,68 fps, iar într-o adâncimea de culoare de 32 bit 39,26 fps. WinFast 3D S 320 II Ultra nu a fost testată în jocul Unreal Tournament.

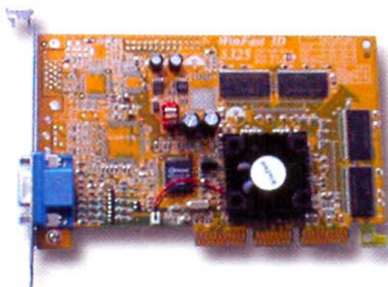
Graphics Controller: TNT 2 Ultra
Display Memory: 32 High Speed
Memory. Refresh (Vertical): 60 ~ 240 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate: 300 MHz RAMDAC
AGP: 2 x / 4 x
Extra: TV-Out

Producător: Leadtek
Distribuitor: Best Computers
Telefon: 01 - 3147698
Fax: 01 - 3147699
Preț: 148 USD (fără TVA)

WinFast 3D S 325

A doua placă testată de la firma Leadtek se bazează pe un chipset Riva TNT 2 M 64, deci este un pic mai lentă decât cea anterioară. Acest lucru este vizibil și la rezultatele obținute. Pentru majoritatea plăcilor cu chipset Riva, folosind driverele Detonator 3.68, și încărcând în regiștri fișierul coolbits.reg, va apărea un meniu suplimentar cu opțiuni pentru overclocking. Desigur că pot fi folosite și alte programe în acest sens, cum ar fi PowerStrip ș.a. Pentru gamerii care încearcă un să efectueze un proces de overclocking este necesară montarea unui cooler pe acceleratoarele care nu prezintă din fabricație unul. Revenind la WinFast 3D S 325 se poate afirma faptul că prețul este rezonabil, pentru o placă echipată cu 32 MB Ram, având în vedere și rezultatele obținute.

În primul joc testat, Unreal Tournament, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 50,42 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 45,44 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 25,97 fps. Continuând cu binecunoscutul Quake III, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 55,5 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 41,9 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 22,1 fps. În ultimul joc testat, Expandable, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 34,96 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 21,14 fps. Nota din 3D Mark 2000 într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit a fost de 2195.



Graphics Controller: TNT 2 M 64
Display Memory: 32 High Speed
Memory. Refresh (Vertical): 60 ~ 240 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate: 300 MHz RAMDAC
AGP: 2 x / 4 x. Extra: N / A

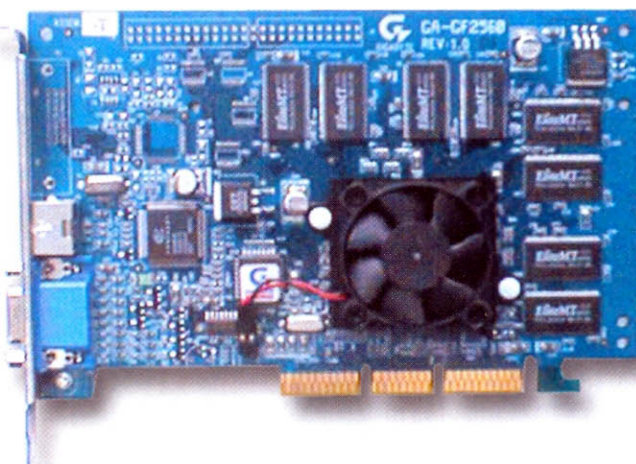
Producător: Leadtek
Distribuitor: Best Computers
Telefon: 01 - 3147698
Fax: 01 - 3147699
Preț: 91 USD (fără TVA)

Gigabyte - GF 2650

Iată că am ajuns și la mult așteptatul capitol: GeForce. Au fost testate două modele din această categorie, pentru a arăta diferențierea clară dintre acestea și alte acceleratoare grafice. GA-GF 2650 folosește un chipset de la NVIDIA, care se bazează pe o tehnologie Quad Engine.

Cipul plăcii video integrează întregul pipeline 3D, incluzând procesele de transformare, iluminare, setare și renderizare. Integrarea Transform & Lighting-ului furnizează o rată de 2-3 ori mai mare de triunghiuri/secundă, creându-se astfel scene 3D mult mai detaliate. Eliberarea procesorului de această sarcină permite îmbunătățirea AI-ului (Artificial Intelligence), rezultând astfel un comportament mult mai realist al obiectelor și o îmbunătățire a animației caracterelor. La rândul lui, pipeline-ul Quad Engine este independent, separând procesele de transformare, iluminare, setare și randarizare, ajungându-se astfel la o rată foarte mare de transfer. Un punct extra este și ieșirea TV-Out. În pachet este prezent binecunoscutul *Need For Speed Hot Pursuit*.

În primul joc testat, *Unreal Tournament*, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au



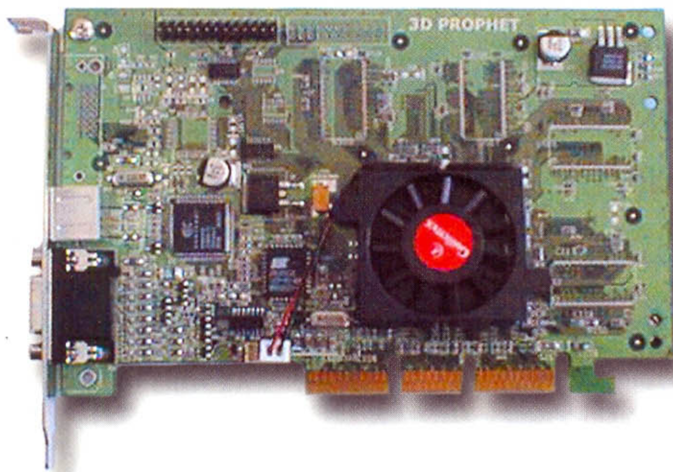
obținut 56,22 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 54,89 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 49,71 fps. Continuând cu binecunoscutul *Quake III*, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 79,8 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 76,7 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 54 fps. În ultimul joc testat, *Expandable*, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 59 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 55,21 fps. Nota obținută în *3D Mark 2000* într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit a fost de 3952.

Graphics Controller: GeForce 256
Display Memory: 32 High Speed Memory
Refresh (Vertical): 60 ~ 240 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate: 350 MHz RAMDAC
Memory Speed: 166 MHz
Processor Speed: 120 MHz
AGP: 2 x / 4 x
Extra: Tv-Out

Producător: Gigabyte
Producător: Elsa
Distribuitor: Caro
Telefon: 01 - 3137109
Fax: 01 - 3121210
Preț: 213 (fără TVA)

3D Prophet

Despre a doua placă GeForce testată se poate afirma că a reprezentat o surpriză plăcută. În teste s-a comportat exemplar, rezultatele obținute fiind foarte bune la toate capitolele. Acest fapt confirmă încă o dată diferența de performanță, uneori foarte mare, dintre plăcile cu chipset GeForce256 și alte modele cu chipset-uri mai puțin performante. Cele patru pipeline-uri independente furnizează până la 480 milioane de pixeli/secundă, garantând astfel cea mai mare calitate de culoare, precum și efecte speciale de renderizare la o rată foarte mare de transfer. Modul AGP 4 x permite procesorului calculatorului (CPU) să transfere date direct la GPU (Graphical Procesing Unit) pentru a îmbunătăți performanțele sistemului, evitându-se astfel copierea datelor din memoria principală. Memoria este de tip SDRAM, având un Ramdac la 350 MHz. Se poate ajunge la o rezoluție înaltă fără a pierde aproape nimic din viteză. Acceleratorul este echipat cu un total de 32 MB. Îmbunătățiri semnificative sunt remarcate în cadrul rezoluțiilor mari cu o adâncime de 32 biți, suportând rezoluții de până la 2048 x 1536 la o frecvență de 75 Hz. Engine-ul 2D pe 256 bit permite o performanță și un refresh foarte rapid la rezoluțiile cele mai înalte, la o adâncime de culoare de 32 biți. După instalarea plăcii și a driverelor este necesară o configurare în Windows, meniul prezentând și opțiuni de overclocking. 3D Prophet este optimizat pentru accelerare software DVD, pachetul cuprinzând un manual detaliat. Fiind una dintre cele mai bune plăci video din lume, poate genera până la 15 milioane de triunghiuri/secundă. 3D Prophet reprezintă o investiție bună, ținând cont și de faptul că nu este un accelerator foarte scump. Cu toate acestea, sperăm ca în câteva luni prețurile să scadă cât mai mult. În *3D Mark 2000* într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit, s-a obținut o notă de 4562, în *Quake III Test v.1.08.* într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit placa a atins performanța de 82.2 fps iar într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit 80.4 fps. Având setată cea mai bună calitate a imaginii, în 1024 x 768 x 32 bit s-au obținut 62.7 fps. În jocul Expendable, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 60.89 fps, iar într-o adâncimea de culoare de 32 bit 58.65 fps. În *Unreal Tournament* la o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 52.6 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 51.68 fps iar în 1024 x 768 x 32 bit 49.01 fps. Având niște rezultate remarcabile, placa a fost testată și în jocul *Test Drive 6*, unde la o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 82 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 68 fps iar în rezoluția 1024 x 768 x 32 bit 51 fps. Sper ca datele prezentate la acest accelerator, 3D Prophet, să convingă pe cei mai mulți gameri de faptul că merită o investiție mai scumpă, dar care își va dovedi calitățile pentru un timp relativ îndelungat. Ținând cont și de faptul că nu este o diferență de preț mare față de un model bazat pe o arhitectură TNT 2 Ultra, este recomandată o asemenea achiziție.

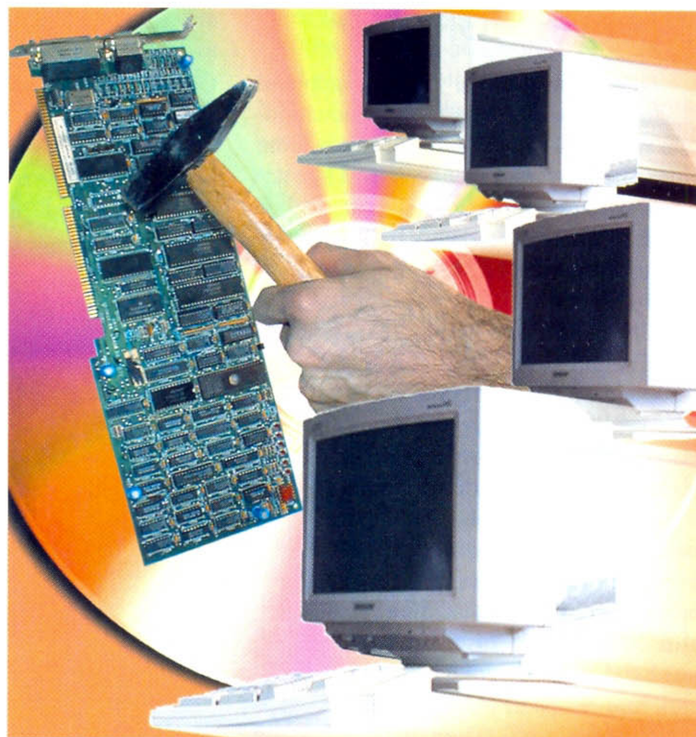


Graphics Controller: GeForce 256
Display Memory: 32 MB High Speed Memory
Refresh (Vertical): 60 Hz ~ 240 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate: 350 MHz RAMDAC
Memory Speed: 166 MHz
Processor Speed: 120 MHz
AGP: 4 X / 2 X Extra: N / A

Producător: Guillemot
Distribuitor: UbiSoft
Telefon: 01 - 2316769
Fax: 01 - 2316766
Preț: 216 USD (fără TVA)

DRWARP

Service autorizat



David Gabriel din București

Am următoarea configurație: un Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, o placă video Voodoo II, un HDD de 3,2 GB. Ce upgrade îmi recomandați?

Din nefericire, nu specifici o sumă de bani de care dispui, astfel că o să îți recomand mai multe upgrade-uri în următoarea ordine: memorie (64 MB), placă video (Riva TNT2), procesor (un Mendocino 500 MHz sau un P III la 500 MHz) și, bineînțeles, placa de bază în funcție de procesorul ales. Important este ca sistemul tău să fie cât mai „echilibrat", pentru că o deficiență într-o direcție va atrage după sine o scădere totală a performanței. A configura optim un calculator nu este foarte ușor, mai ales pentru jocurile „grele" care necesită resurse foarte mari.

Dimitriu Alexandru Nicolae din Ploiești

Am un Mendocino la 400 MHz, 64 MB RAM, o placă video cu 8 MB, un HDD de 6,4 GB. Ce upgrade îmi recomandați, care să nu mă coste mai mult de 150 USD?

Un prim upgrade ar fi la placa video, unde îți recomand o Riva TNT 2 Ultra 32 MB. Dacă upgrade-ul este prea scump, atunci poți încerca o Riva TNT 2 cu 16 MB, însă acest lucru ar trebui să fie temporar. Pentru placa video nu ar trebui să cheltui mai mult de 50-70 USD. Nu specifici nimic în legătură existența unui CD-ROM. În cazul în care ești posesorul unuia, problema spațiului este dintr-un punct de vedere rezolvată, deoarece poți „scrie" CD-uri. În cazul acesta, ar fi indicat și un upgrade la harddisk. Următorul lucru după placa video ar fi un upgrade la memorie. Pentru încă 64 MB ar trebui să plătești aproximativ 65 USD. Făcând aceste două upgrade-uri, ar mai trebui să îți rămână aproximativ 40 USD, bani cu ajutorul cărora poți face restul de upgrade-uri, respectiv la: procesor – Mendocino 500 MHz – (aproximativ 10 USD), eventual la placa video (de la 16 MB a 32 MB) și la HDD.

Popa Cătălin din Buzău

Am un Cyrix M II 300 MHz, Hdd 4.3 GB, Voodoo II 12 MB, 64 MB RAM. Ce upgrade îmi recomandați, la o singură componentă?

Cu memoria stai bine, acest lucru nefiind valabil la capitolele accelerator video și procesor. Eu aș efectua atât un upgrade la placa video cât și la un procesor. Dacă ar fi totuși să aleg între ele, aș alege placa video. Dar să știi că dacă nu ai și un procesor foarte performant, care să susțină placa video, mai bine mai aștepți, strângi niște bani, după care efectuezi ambele upgrade-uri. Mai ales dacă ești un fan al jocului Quake III, cred că merită o investiție pentru ambele componente, chiar dacă mai aștepți o vreme.

Adina din Făgăraș

Pentru a crește viteza unui calculator de la 150 la 300 MHz trebuie schimbat procesorul sau se adaugă ca la memorie RAM?

Nu, nu este același lucru ca la memorie. Pentru a ajunge de la 150 MHz la 300 MHz este nevoie să cumperi un procesor nou.

Vâlsan Andrei din București

Cam cât m-ar costa un Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, o placă video Voodoo 3?

Procesorul te-ar costa aproximativ 100-130 USD, memoria 60 USD iar în ceea ce privește placa video, nu specifici ce model de Voodoo III ai dori. Prețurile sunt cuprinse între 80 și 160 USD pentru Voodoo III 2000 și Voodoo III 3500.

Cosmin Constantin din Slatina

Cât m-ar costa un upgrade de la un HDD de 4 GB la unul de 10-13 GB ?

Acest lucru depinde mult de firmele din zona ta. În principiu, nu ar trebui să te coste mai mult de 60 USD (fără TVA).

Eftimie Andrei din Sighișoara

Ce plăci de rețea sunt recomandate pentru o rețea locală, mai ales pentru o distanță mică? Eu și cu un vecin de-al meu am dori să „construim" o astfel de rețea.

Pentru a realiza o rețea poți folosi plăci de rețea pentru slot ISA sau PCI. Ultimele ar fi mai recomandate. Pentru o utilizare „în bloc", o rețea de 10 Mb/s este suficientă, pentru trei utilizatori. BNC-ul poate funcționa, cu un cablu bun și plăci de rețea de calitate, până la 400 m, pe când UTP-ul până la 100 m.

Radu Adrian din Ploiești

De ce un Pentium II la 450 MHz, 128 MB RAM și un K6 II la 400 MHz cu 64 MB RAM primesc la același benchmark o notă de 220 și respectiv 120?

Notele sunt diferite la benchmark, deoarece există o diferență între procesoare. Un Pentium II la 450 MHz este mult mai performant decât un K 6 II la 400 MHz. Există din păcate și o diferență de preț mare între cele două procesoare.

Ionescu Horia din Constanța

Ce upgrade îmi recomandați la un P 166 MHz, placă video 8 MB, 1.2 GB și 16 MB RAM?

Nu specifici nimic de bani, astfel că îți voi recomanda upgrade-uri pentru toate componentele. Un sistem de referință ar fi un Mendocino la 400 MHz, 64 MB Ram, HDD 8,4 GB, Riva Vanta 16 MB.

DRWARP

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Badescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

❏ *DA,* **doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

- ❏ 6 luni, la prețul de 162.000 lei
- ❏ 1 an, la prețul de 324.000 lei

începând cu luna: ____________

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată nr.** ....

talon de abonament LEVEL

7/00

Tombola LEVEL Sony



Reluăm în acest număr concursul realizat împreună cu cei de la Sony. Jocul (pentru PlayStation) pus la bătaie este Legend of Legaia.

1 Cum se numește haiosul personaj care apare în ambele producții prezentate în acest număr la rubrica PlayStation (Medievil 2 și Everybody's Golf 2)?

a) Daniel Fortesque b) Michael Beauchamp c) James Fisher

Tombola LEVEL Sony

Răspundeți la întrebarea de mai sus, decupați talonul alăturat și trimiteți-l pe adresa O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

1 ____ 7/00

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Wild Postman

Sssssalutare ssssstimați LEVEL-ști,
Iată că și luna aceasta îmi revine deosebita plăcere să vă răspund la scrisori. Ce... credeați că ați scăpat de mine, de șarpele cu umeri? Nău uei... Fiți pregătiți pentru că sunt hotărât să fiu nemilos sau mai bine spus să tai în carne vie și de data aceasta. Cum? Credeți că glumesc? Mare, mare greșeală faceți pentru că un șarpe adevărat își ține întotdeauna promisiunile. Așa că feriți-vă de furia șarpelui sălbatec!!!
Ca de obicei, nu o să îmi cer scuze pentru faptul că nu voi putea răspunde la toate scrisorile pentru simplu motiv că nu există destul spațiu. Astfel că am hotărât ca această rubrică să fie mutată pe orbita Pământului unde există suficient „spațiu" pentru a răspunde la toate scrisorile voastre. Oricum, eu vă asigur cu mâna pe inima mea veninoasă că toate scrisorile voastre sunt citite cu mare atenție și că „unele" din sugestiile voastre sunt luate în considerare.

Același șarpe nedomesticit...



Salut Level

Eftimie Andrei (opsedatu' de joace) **[nebunatic mic și obsedat ce ești...]** aka Sepiroth (știți voi, bad guy din Final Fantasy VII) **[Aha...și eu care credeam că este vorba despre un personaj din Povești Nemuritoare volumul VII]** vă transmite urări de bine și La mulți an...(oops, wrong letter) **[Crăciun Fericit și Happy Valentine!!!]**.

Stimați Level-iști **[Dragi tovarăși și preteni...]**, m-am trezit **[...eu m-am sculat]** și io să vă scriu (eu de fapt îmi fac tema la română)-șșșșt- **[să nu audă pisica pentru că te pârăște la mama]** din mai multe motive. Ați fost cumva infectați cu I LOVE YOU **[I love you too man!!!]** și v-i **[Sună mai bune „vi", nu?]** s-a stricat fișierul cu lista abonaților sau care-i treaba? Levelu' este deja cu o săptămână întârziere **[A fost reținut cu niște afaceri personale, da' acum e pe vine...dacă nu a sosit deja!]** (azi e 8 mai, 2000) **[La noi este deja 30 mai 2000]** și tot nu mi-a venit revista?!?!? **[Șase că vine...]**.

Acum să trecem la treburi mai importante **[Bun. Atunci să discutăm despre criza economică din România!]** (stați un pic că asta a fost cea mai importantă treabă), deci (românului îi plac concluziile) **[...și sărmăluțele cu mămăliguță]** să trecem la treburi mai puțin importante **[vreme, fotbal, femei...]**:

1. Puneți, oamenilor, un link **[Unde?]** (știți voi, un site unde să găsim informații despre joc, updates și alte chestii importante) la fiecare joc **[Lucrurile acestea le vei putea găsi la www.level.ro]**.

2. De ce nu mircuiți și voi pe #level? **[Cum adică nu ne mircuim? Eu intru în fiecare zi pe canal!]**

3. Pe când wed site-ul? **[Hmm...Wed site nu vom avea! În schimb, web site-ul LEVEL va fi funcțional în scurt timp!]** Dacă tot vă lăudați cu el **[Lauda de sine, nu miroase a bine]**.

Sepiroth din Sighișoara

Hello! (Hallo man!)

Vă vorbește Necul Teodor aka Cradock din Tecuci. **[Te ascultă Bogdan Drăgan aka Wild Snake din Brașov]**. Sper că n-ați uitat de mine **[Vai, cum crezi că am putea să te uităm! Da' cum spuneai că te cheamă? Teodor și mai cum?]**. Eu n-am uitat de voi! **[Asta e bine!]** În primul și în primul rând vreau să îmi cer scuzele de rigoare pentru întârzierea nejustificată a scrisorii mele din februarie **[Nici o problemă bătrâne]**, pe care o veți citi după aceasta, sau ați citit-o deja. Scuzele mele. Vedeți, sunt în clasa a VIII-a **[Oho...multă baftă la examenul de capacitate și la admiterea în liceu]** și nu prea am avut când să o trimit atunci după care se făcuse martie și tot așa **[Niciodată nu este prea târziu!]**.

Am zis că dacă tot se împlinesc doi ani de când vă cumpăr revista, de când cumpăr LEVEL-ul, să mă apuc de scris o scrisoare **[Mi se pare normal. Oricum, nu înțeleg de ce ai așteptat atât.]**. V-am considerat vă consider și vă voi considera, până la „obștescul sfârșit" al revistei **[adică never ever]** (care sper să țină mulți-mulți ani de acum încolo) cei mai buni! Vă faceți treaba bine, sunteți tipi serioși **[așa crezi tu...că suntem serioși. Eu unul sunt un șarpe nebun care toată ziulica este pus numai pe șotii]** care încercați sa ne dați ce puteți mai bun din voi (sper ca aparențele să nu înșele) **[Aici ai dreptate, pentru că într-adevăr ne străduim să facem o revistă bună**

care să fie pe placul vostru.]. De la numărul 8/1998 sunt împreună cu voi zi de zi, lună de lună **[...ceas de ceas, ceas de aur...Mă bucură să aud lucrul acesta. Sper că nu ești singurul.]**. Sunteți o revistă încă tânără **[așa este]**, care a făcut și greșeli **[oho...și încă destule]**, dar omul în sine face greșeli **[mda... așa e oamenii... face greșeli]**. Doar din ele se învață, nu? **[Bineînțeles că... da!]**. Sper să vă perfecționați, să ajungeți la cote cât mai înalte **[...și noi sperăm la fel]**. Deși nu aici îmi închei scrisoarea vă urez din partea mea și a tuturor colegilor mei, care în adâncul sufletelor lor, doresc și ei același lucru, JUMP TO THE NEXT LEVEL!

Cradock din Tecuci

Hello Level Team (Sal'tare!!!)

Este prima mea tentativă de a comunica cu LEVEL Team **[Începutul este mai greu că după aceea...]**. Sper că o voi putea numi comunicare **[Hai mai bine să o numim „discuție constructivă"]** (în sensul că dacă nu-mi răspundeți... nu vă fac nimic) **[Norocul meu... pentru că altfel mă învârteam de o bătaie!]**.

Cumpăr revista încă din februarie **[Anul curent?]** și cred că mă pot considera un „aproape" vechi fan al Level-ului **[Cinste ție și celor ca tine!]**. Consider revista voastră una dintre cele mai bune reviste **[Periuța... este în floare...]**, de fapt cea mai bună **[Taci, că mă exciți]** (deși această decizie nu este de nivelul meu) **[Da'...de nivelul cui este dacă nu de al vostru al cititorilor?!?]** Sper că sunteți mândri de acest lucru **[Normal că suntem! Suntem mândri că avem asemenea fani.]** (în locul vostru eu aș fi).

Ca deschidere aș trece la observațiile făcute de mine asupra anumitor jocuri. **[Să auzim!]**

1. Am cumpărat un CD (piratat) **[Vai, urât lucru ai făcut!]** pe care se aflau nu mai puțin de 6 StarCraft-uri **[StarCraft la kilogram]** (Brood War, Inssurection, Gundam etc). Ultimul din această enumerație m-a deranjat enorm de mult. **[Păi, de ce?]**. Am să intru puțin în detaliile acestui joc! Mulți spuneau că ar fi un nou StarCraft **[aiurea]** cu unități noi **[texte]** și chiar alte rase **[aburi]**. Surpriza a constat în faptul că acest joc este O BĂTAIE DE JOC! **[Bătaie de bătaie de joc, nu alta!!!]**

La Zergi nu au schimbat nimic cu excepția modului în care trage lurker-ul. Nu zic că nu s-au schimbat unitățile, dar ca prin minune toate unitățile și turetele mai tari au apărut la Terrani! **[Și ce... nu te bucuri?]**. Pe Protoși I-AU LĂSAT COMPLET PE MARGINE. Carrierul arată ca o broască, adică din balenă broască! **[Hotărăște-te o dată... balenă sau broască!]** Păi, ce mai este și asta! Firebat-ul tra... **[Gata, ajunge cu StarCraft-ul că deja mă doare capul! Alte probleme?]**

Dacă toată lumea vrea FunStuff de ce nu îl puneți, măcar pe CD? **[Care toată lumea?]**

Autorii acestei scrisori sunt doi gameri LEVEL-iști din București. **[Aha... De aceea ați trimis două scrisori! Sau doreați să fiți siguri că ajunge la redacție măcar o scrisoare?]**

Popa Claudiu aka
Cl@udius FireBall
Cezar Varlan aka
C@esaru the Emperor

Salut băieți (Salut Băiete!!!)

Numele meu (digital) este Speed Masters **[Numele meu (analog) este Speed de Speed]**, așa că deja cred că știți cu cine doresc să stau de vorbă **[Cred că vrei să stai de vorbă cu Pepper]**. Bineînțeles că îmi plac numai simulatoarele auto **[Serios?]** și aș dori să-i propun maestrului vostru **[Stai să îl chem!]** o cursă (numai din seria NFS, normal) **[normal]**.

Aș dori să îmi spuneți și mie, ca să mă lămuresc o dată pentru totdeauna care este diferența dintre o placă 3D și una 3Dfx. **[Placa 3D este placă ce realizează hardware anumite funcții 3D, iar 3dfx este o firmă care produce plăci video cu accelerare 3D hardware, pe care noi le cunoaștem sub numele de Voodoo.]** Alt lucru neștiut: DVD-ul citește și CD-ROM-uri? **[Da, însă unele DVD-uri mai vechi nu citesc orice tip de CD-ROM]**. Ce placă video îmi recomandați? **[Riva TNT 2 sau GeForce]**.

Întrebare pentru șarpe **[Sssspune...]** (Dacă nu îți place așa îți pot spune Wild Snake **[cum vrei tu]** sau domnul Bogdan Drăgan **[în nici un caz]**): Care este mașina și circuitul care îți plac din Nevoie 3 și Nevoie 4? **[La Nevoie 3 am mers mai mult cu Ferrari, iar la Nevoie 4 cu Mercedes CLK GTR. În ceea ce privește circuitele, îmi plac toate, însă am o mică slăbiciune pentru Celtic Ruins.]**

Normal, redactorul meu preferat cine poate fi, Wild Snake **[Vai...vai...deja nu îmi mai încap în „pele"]** iar revista preferată....ghiciți? **[Ioana?]**

Domnule „snake" bănuiesc că ai permis și mașină **[Corect]** așa că am o întrebare: Care este viteza cea mai mare cu care ai mers? **[Cea mai mare viteză cu care am mers a fost 180 km/h cu un Volvo 440, care din păcate nu era al meu. Cu mașina mea am reușit să ajung doar până la 150 km/h]** Eu am mers cu 60 km/h (am doar 16 ani și normal fără permis) **[Lasă, că crești tu mare!]** pe șosea cu tata în dreapta **[Eu am mers cu 180 fără tata în dreapta.]**. Altă întrebare, la care dacă vrei să răspunzi bine, dacă nu tot e bine: Câte amenzi pentru viteză ai luat și câte accidente ai avut? **[Până acum nu am luat nici o amendă pentru viteză (am ochiul format la radare), iar accidente am avut trei dintre care unul din vina mea.]**

Vă felicit pentru treaba pe care o faceți și Jump to the next LEVEL!!!

Speed Masters din Vaslui

Hello there LEVEL maniacs!

This is Marc from Bucharest with a new set of questions just for you. So, let's get it on! Dar hai să fiu patriot și să folosesc româna. **[C'est Snake de Brașov avec un nouveau set de reponses seulement pour toi. Allez en route!!!]**

1. Dacă vreți să ne spuneți ce k lumea este un joc **[daaa...]**, faceți un preview înainte ca acesta să apară, **[Păi...nu asta facem?]** pentru că oricum producătorii îl vor ridica în slăvi **[Fiecare își laudă marfa. E normal, nu?]**. Dar la un review nu ne mai amețiți cu grafică nașpa/beton că oricum vedem și noi cum e din notă **[Dacă amețești îți recomand să stai pe scaun. Altfel s-ar putea să cazi și să faci buba. Oricum, nu ai cum să îți dai seama din notă de calitatea graficii]**. Oricum, dacă jocul primește o notă mare îl cumpărăm și atunci vedem oricum cum este gameplay-ul, feeling-ul și storyline **[Mda... Eu sunt convins că nimeni (în afară de tine) nu cumpără un joc doar pentru simplu fapt că unul dintre noi i-a dat o notă bună]**.

2. La Aztec nu am găsit nimic în DLH. Trebuie să urc pe Tzompantli (wall of skulls) dar nu prea știu ce să fac. Am primit poemul în care văd desenul zidului, templului și grand templului, dar scară nema. Vă rog să mă lămuriți! **[Scara este tot în curte. După ce intri pe poartă din piața centrală, o iei în stânga și vei găsi scara rezemată de una din piramidele mici]**.

3. După două luni de butonat The Sims am realizat că nu este destul de complex. De ce nu se uzează hainele? De ce trece timpul așa de repede? **[De ce, de ce... nu îi întrebi pe cei de la Maxis?!?]**

4. Sprijin ideea celor care vor un LEVEL special. Ar fi k lumea. **[Cei care vor un LEVEL special sunt cam puțini!]**

5. Nu lăsați în excursie și gameri de mai puțin de 16 ani? (Întrebare de la Alex) **[Din păcate, nu!]**

Rădulescu Marc-Ștefan
din București

Salutare tuturor LEVELIȘTILOR, (Salut și sănătate!)

The Soul Reaver din Iași vă salută. **[Snake te salută și el!]** Vă scriu pentru prima dată!!! **[Citesc scrisoarea ta pentru prima dată!]** Îmi place mult revista voastră deoarece

faceți cele mai frumoase prezentări la jocurile care îmi plac mie cel mai mult **[Îmi place că îți place!]**: Carmageddon, Half-Life, Quake, Need for Speed și altele. Eu unul cred că revista voastră ar merita punctajul maxim **[Pe ce scară? De lemn sau de bloc?]**. Probabil că foarte mulți gameri **[„Mulți" este cuvânt blând!]** v-au rugat să puneți un joc full pe CD dar să știți că și eu am aceeași rugăminte. **[Și eu am același răspuns: Deocamdată nu se poate!]**

Lucian Alexandrescu
din Iași

Dragă redacție LEVEL,

Este a doua oară când vă scriu. Aduc în discuție necesitatea existenței pe CD-ul Level a unui „Level remote" **[Ne-am gândit și noi la acest lucru. Nu este o idee rea și s-ar putea să o punem în practică]**. Este destul de greu să răscolești revistele sau să tot încarci CD-urile în căutarea unui demo sau al unui shareware. Cred că mă înțelegeți **[Înțelegem și... s-a notat!]**. Dacă s-ar introduce un astfel de soft situația s-ar îmbunătăți pentru noi gamerii **[corect]**.

În rest toate bune și frumoase. Succes în continuare și nu uitați: Jump over two levels! (If you can!) **[O să ne străduim! Sper să nu facem întindere la ligamente.]**

Ciortan Vintilă Decebal
din Galați

Dear Level,

Vă salută Sergiu aka GMC din Oradea. **[GMC vine de la General Motors Company sau de la Gelu Mănâncă Curmale]** după cum ați aflat din scrisoarea mea anterioară eu nu sunt un gamer propriu-zis **[Stai liniștit! Nici eu nu sunt un șarpe propriu-zis]**, iar prima revistă LEVEL am cumpărat-o abia în luna aprilie a acestui an **[Hmm...cam târzior!]**.

Cu toate acestea, ador calculatoarele **[Doar calculatoarele?]** și bineînțeles și revista voastră **[aha]**. Am avut curajul să vă scriu **[Curaj sau sânge?]**, imediat după ce am cumpărat revista pentru că am simțit o atracție deosebită pentru ea **[Pentru ea, Amalia?]**. Pentru prima oară mi-am dat seama cât de minunate sunt jocurile pe calculator acum câtva timp. **[Prima oară mi-am dat seama cât de minunate sunt femeile tot acum câtva timp!]**

De asemenea, aș dori să mai puneți vreo două-trei pagini de publicitate. **[Ha ha ha... ești primul care ne cere lucru acesta]**. Cred că puteți să mai scumpiți revista cu 2000-3000 de lei. **[Analog, idem...]** Nu cred că ceilalți cititori ai voștri nu și-ar putea permite suma aceasta. **[Nu ai de unde să știi lucrul acesta. Probabil că sunt mulți care abia fac rost de bani pentru a cumpăra revista.]**

V-aș ruga să nu îmi scrieți numele adevărat în revistă ci GMC. **[Bine, Sergiule!]**

GMC din Oradea

Dragă redacție Level,

Vă scriu această scrisoare din București, scopul ei fiind să-mi exprim sugestiile, criticile și propunerile. **[Îți răspund la această scrisoare din Brașov și îți ascult sugestiile, criticile și propunerile]**. Am mai multe întrebări la care sper să primesc răspunsul [Toți sperăm la ceva, nu?]:

1. Ce înseamnă IT? **[Information Technology, ceea ce înseamnă Tehnologia Informației.]**

2. Putem găsi site-uri pe Internet unde să putem găsi adresele la niște firme producătoare de jocuri? **[Există câteva engine-uri de căutare (Yahoo, Alta Vista, Look Smart) cu care poți căuta adresele dorite.]**

3. Îmi puteți da o dată aproximativă pentru apariția lui Warcraft III? **[Probabil că anul viitor. Nu se știe nimic sigur încă.]**

La capitolul sugestii am următoarele lucruri de spus:

1. Aș dori o carcasă de plastic la CD. În caz că nu se poate vă înțeleg. **[Nu se poate. Sper că înțelegi.]**

2. Review la Alien vs. Predator și Heroes 3. **[S-a scris despre amândouă.]**

3. Se poate un walkthrough la NOX? **[Despre NOX a scris K'shu un articol. Walkthrough, se poate?]**

Asta a fost tot. Sper că nu am greșeli de ortografie și... păstrăm legătura! **[Au fost câteva însă nu prea multe și...scuzabile.]**

Vâlsan Andrei aka Ender
din București

Salve,

Mă numesc Gheorghe Andrei și vă scriu pentru a treia oară **[Perseverența... o calitate rară!]**. Deoarece nu mi-ați răspuns la primele două am ajuns la o concluzie: nu contează cât de mult scrii, contează ce scrii **[Chiar dacă nu ți-am răspuns să știi că scrisorile tale au fost citite. Oricum sunt convins că ai apărut la „ne-au mai scris".]**. În timp ce toți aceia care vă scriu vă pun tot felul de întrebări despre calculatoare (inclusiv eu în primele două scrisori) **[Și...ce acum vrei să spui că te-ai schimbat? (de tricou)]**, m-am hotărât să schimb subiectul **[Cu predicatul?]**. Ce dacă sunteți o revistă de calculatoare? **[Nu suntem o revistă de calculatoare. Suntem o revistă de jocuri pe calculatoare!]** Nu are voie omu' să vă întrebe și altceva? **[Cum să nu! Ia spune!]**

1. Ce vârstă aveți? **[22]**
2. Ce zodii sunteți? **[Leu]**
3. Sunteți căsătoriți? **[nu]**

Este greu să răspundeți la aceste trei întrebări? **[nu]** Nu cred, așa că vă rog să răspundeți! **[Am răspuns.]**

GAS din București

Imnul gamerilor care gonesc pe șosele virtuale îmbătați de beția vitezei!!!

Beat la volan toată lumea strigă,
Beat la volan toată lumea fuge
Beat la volan nu știe ce face,
Beat la volan calcă oameni și ce-i place!

Refren:
Polițiștii nu-s pe stradă,
Le e frică și le e teamă,
Că a ieșit un beat în stradă
La mașină ca să meargă.
Magazinele sunt goale
Sticlele plutesc pe mare,
Se duce la magazin,
SĂ-ȘI IA UN BUTOI DE VIIN?

Inspirat din jocurile Rollcage2 și Carmageddon

Ivanov Dan, Lazar Catalin (Coco) și Lazăr Mihai din Tulcea

Scrisoarea lunii

Dragă redacție,

Vă scriu pentru a doua oară și trebuie să vă spun că sunt foarte mâhnit și supărat pe domniile voastre. Supărarea pleacă în primul rând de la faptul că prima mea scrisoare nu a apărut nici măcar la ne-au mai scris. Probabil că nu v-a plăcut ce v-am scris și asta datorită faptului că v-am cam criticat.

Oricum să știți că nici de data aceasta nu am să fiu mai blând pentru simplu motiv că am câteva sugestii și critici. În primul rând cum este posibil ca o revistă cum este LEVEL-ul să-și dezamăgească atât de mult cititorii și implicit cumpărătorii. Spun asta deoarece eu am fost foarte dezamăgit când am găsit în loc de un demo jucabil de Diablo II, un filmuleț care personal nu îmi spunea nimic. Credeți că este normal? Și asta în momentul în care acest demo „zburdă" pe internet ca la el acasă iar voi nu ați fost în stare să ni-l oferiți.

În rest s-ar putea spune că faceți o revistă... decentă și nimic mai mult. Asta înseamnă că mai trebuie să lucrați ca să ajungeți la nivelul unei reviste de jocuri occidentale. Probabil că nici de data aceasta nu îmi veți publica scrisoarea (având în vedere că iar v-am criticat) dar eu o să continui să vă scriu ca să îmi spun păsul. Cred că mi-am câștigat dreptul de a vă critica având în vedere că vă cumpăr revista încă de la al treilea număr. Cam atât deocamdată... dar să nu credeți că ați scăpat pentru că eu am să vă scriu în continuare scrisori în care am să vă critic și am să vă laud (atunci când este cazul)!!! Vă urez mult succes în continuare!

Un cititor fidel...
din Țara Nimănui

Dragă Cititorule Fidel (Castro),

This is Snake... requesting permission to speak... Over... Doi, zece... doi, zece... se aude acolo?

În primul rând vreau să știi că tot în tot ceea ce facem noi punem foarte mult suflet și încercăm din răsputeri să mulțumim pe toată lumea.

Sunt convins că există foarte puțini cititori LEVEL care cumpără revista noastră pentru tot ce există în ea. Foarte mulți dintre aceștia o cumpără pentru anumite articole sau anumite demo-uri care apar în luna respectivă, la fel cum și tu ai cumpărat ultimul număr pentru demo-ul de Diablo II. Probabil că nu avem nici o scuză pentru acest incident însă tot ce pot să îți spun este faptul că (în caz că nu știai) CD-ul LEVEL este făcut în Cehia astfel că noi nu putem lua nici o decizie asupra conținutului acestuia.

Noi suntem conștienți că nu avem o revistă perfectă și că mai trebuie să muncim pentru ca aceasta să ajungă la nivelul unei publicații occidentale, însă părerea mea este că suntem încă mici (avem mai puțin de 2 ani) și că nimeni nu s-a născut învățat.

Îmi pare rău că nu ți-ai dat numele și sper că vei continua să ne scrii pentru că noi le vom citi întotdeauna și dacă va fi posibil îți vom și răspunde. Multă baftă și ssssănătate!!!

Bogdan Drăgan

Coperta CD-ului



Ne-au mai scris:

Gorgan Marius din București, Cachiț Sebastian din Iași, Marius Rugan aka Șnițelu' din Sighișoara, Florea Adina din Făgăraș, Răileanu Dan din Timișoara, Alex aka Milogu' din București, Baksai Bela din Aiud, Sasu Victor din București, Ioniță Alexandru din București, Ștefan Cârpanu din Timișoara. Văcăruș Ștefan din Fetești, Cioki din București, Ionescu Horia din Costanța, Panaitescu Cornel din Reșița, Papiu Alexandru din Arad, Rus Ionuț din Dej, Cojocariu Bogdan Theodor din Botoșani, Irimescu George din București, Ioja Flavius Andrei din Brașov, Moldovan Radu din Cluj-Napoca, Gâdea Constantin din Craiova, Niculescu Iuliana din București, Crețu Răzvan din Baia Mare, Matei Căldărușă din București, Șerbănescu Tudor din București, Bădeu Cristian Mircea din Sighișoara, Cosmin Constantin din Slatina, M. Adi din Petroșani, Bucur Constantin din Ploiești, Ciopei Viorel Ionuț din București, Florea Florin Marian din Făgăraș, Simu-Voina Ovidiu din Cugir, Vlad Ardeleanu din Iași, Sonic din București, Petre Vlad din București, Dascălu Ciprian din București, Preda Liviuț din București, Kadar Bogdan din București, Guțu Mihai din Târgoviște, Morar Victor din Deva, Petre Adrian din București, Popescu Ondin din Făurei, Ionescu Emilian din Câmpu-Lung Muscel, Remus Petrache din Cluj, Apostolache radu din București, Ion Răzvan din Sebeș, Petrescu Cristian din Teleorman, Secelean Marian din Țăndărei, Florescu paul din Ploiești, Damaschin Ionuț din Brăila, Gordea Gabriel din Brașov, Bucur Mihai din Sibiu.

International Games Magazine
LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov

Tel: 068/415158,
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro

General Manager:
Dan Bădescu

Redactor șef :
Claudiu Levente (Claude)
(Claude@chip.ro)

Redactori:
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
(bogdy@chip.ro)
Cristian Cașcaval (K'shu)
(kshu@chip.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(c_pop@chip.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)

Știri: Mihail Stegaru (Mike)
(mstegaru@chip.ro)

Colaborator:
Derek dela Fuente

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@chip.ro)

Publicitate:
Krisztina Házy
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@chip.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru

Distribuție:
Ioana Bădescu
Soiu Ioan Claudiu

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.